40 do 1:



Motto:

„Polska to całkiem normalny kraj. To po prostu świat zwariował.”

Spis Treści:

Historia Świata:

W nocy z 8 na 9 września 2008 roku Burza Czasoprzestrzenna o nieznanej genezie (podejrzewa się awarię Wielkiego Zderzacza Hadronów) spustoszyła Ziemię. Na skutek Restartu (jak Polacy nazwali kataklizm) doszło do przemieszania się czasów i epok. W zasadzie wszystkie państwa ucierpiały w jego skutek, choć nie zawsze w równym stopniu. Ogromne obszary lądów i mórz zastąpione zostały terenami pochodzącymi z innych wersji czasowych i przestrzennych naszej planety. Wskutek tych tragicznych wydarzeń życie straciły miliony ludzi, a równie wielu uznano za zaginionych. Niektóre kraje dosłownie zniknęły, w miejsce innych pojawiły się obszary geograficzne stanowiące ich historyczne odpowiedniki sprzed kilkudziesięciu, kilkuset lub nawet kilku tysięcy lat. Jedynie trzy państwa ocalały względnie nienaruszone. Były to Polska, Czechy i Słowacja.

Świat, który zastali ich mieszkańcy wstając rano różnił się od tego, jakim był gdy kładli się spać. Na wschodzie Europy, za żałosnymi resztkami tego, co kiedyś było Ukrainą, Białorusią i Federacją Rosyjską ciągnęły się nieskończone, dzikie stepy, na których wciąż żyły mamuty. Na zachodzie zaś wciąż trwał rok 1919, a kontynent wciąż leczył rany spowodowane przez Wielką Wojnę. Zerwanie więzów handlowych spowodowane przez Burzę Czasoprzestrzenną sprawiło, że na świat spadł najstraszliwszy kryzys ekonomiczny w dziejach.

Dziś od tych tragicznych wydarzeń minęło już 22 lata i trwa rok 1941. Śmiało powiedzieć można, że był to czas zmarnowany. Nie wszystkie państwa potrafiły wyciągnąć wnioski z gorzkiej lekcji, jaką był Restart i powieliły stare błędy. Dziś kontynent zwany od kilku lat Nową Europą ponownie trawi wojenna pożoga. Jedynym krajem rozumiejącym reguły gry wydają się natomiast Niemcy, czy też raczej: ponownie narodzona III Rzesza. Pod jej władzę dostała się już cała zachodnia i północna część kontynentu. Nawet wyspiarska Wielka Brytania nie zdołała stawić jej oporu. Jej wschodnia część swą wolność zawdzięcza natomiast jedynie bohaterstwu swych żołnierzy. Oraz technologii XXI wieku...

Kwestie sporne między Wschodem, a Zachodem

Po transferze państwa Nowej Europy, a zwłaszcza Europy Środkowej i Zachodniej nie potrafiły dojść do porozumienia, czego efektem jest niestety obecny kształt kontynentu. Kraje łączyło tak naprawdę niewiele, dzieliło wszystko. Wśród najważniejszych kwestii, jakie uniemożliwiły porozumienie i wspólną walkę z Nazizmem znalazły się:

- Obyczajowość: zachodnia różni się od współczesnej. Zasadniczo kobiety nie chodzą w spodniach, nie pracują, nie zajmują też kierowniczych stanowisk i nie jeżdżą samochodami. Faceci natomiast nie noszą długich włosów, oczekuje się od nich, że założą rodzinę i wkrótce po osiągnięciu pełnoletności ustatkują się. Słowo „seks” nie jest używane w publicznych rozmowach, a już na pewno nie w towarzystwie kobiet, a niezamężna matka to skandal na całą wieś. Nikt nie wątpi w wyższość rasy białej i niższość wszystkich innych. Zawartość pojedynczego kiosku z

jakiegoś tam Zarszyna natomiast wystarczyłaby, żeby zniesmaczyć każdego, prócz być może najbardziej rozwiązłych dekadentów. Nawet fanatyczne sufrażystki z Anglii łatwiej znajdują wspólny język z moherowymi babciami, niż z dowolną inną Polką czy Czeszką. Wszystko to sprawia, że kraje europy środkowej mają opinię dziwacznych, zamieszkanych przez rozpustników i dekadentów.

- Granica na Odrze: 8 września 1919 roku Niemcom znikła 1/3 terytorium. Spora jego część, w tym całe Prusy i „czysto germańskie miasta" jak *Konigsberg, Danzing, Posen* czy *Bresalu* znalazły się nagle w Polsce i Kaliningradzie. Oczywiście Niemcy nie mogli na to pozwolić. Natychmiast wysłali do swego sąsiada delegację z żądaniem zwrotu „bezprawnie zagarniętych ziem". Dążenia ich poparła Wielka Brytania, Francja, Austria (która wysnuła podobne roszczenia wobec Czech i Słowacji), Węgry i Rumunia. W krajach Europy Środkowej ludziom opadły szczeny. Odpowiedź mogła być jedna: twarde „nie".

- Agresywna polityka Mocarstw Zachodnich: W międzyczasie Francja i Wielka Brytania zauważyły, że na kontynencie dzieje się coś dziwnego, a plotki o podróży w czasie są uzasadnione. Zwietrzyły więc łup, żądając od krajów Europy Środkowej wydania wszelkich technologii i wynalazków dokonanych przez obcokrajowców. Oba państwa ogłosiły się reprezentantami Ligi Narodów i co za tym idzie społeczności międzynarodowej. Deklarowały się także roztoczyć nad osiągnięciami nauki opiekę „w imię dobra ludzkości".

Wychodziły z założenia, że kto, jak kto ale jakieś tam polaczki będą musiały dostosować się do wspólnej woli największych mocarstw kolonialnych. Aby poprzeć swe stanowisko wysłały na Bałtyk okręty wojenne.

„Polaczki" nie miały okazji wyrazić swojego zdania, bowiem, nim zdołały je ustalić między sobą zareagował admirał Novogrodow, od tygodnia samozwańczy prezydent tego, co zostało z Rosji. Jego odpowiedź była typowo rosyjska: twarda, zdecydowana i pozbawiona jakiejkolwiek subtelności. Gdy tylko flota przekroczyła Cieśninę Duńską z Królewca wystartowały dwa bombowce Su-24 i „przekazały" zachodowi 14 ton nowoczesnej technologii w postaci naprowadzanych laserowo bomb.

Reakcją zachodu było zerwanie wszelkich stosunków dyplomatycznych z Europą Środkową i absolutne embargo na wszystko.

- Agresywna polityka Polski wobec Niemiec: W całym tym kociokwiku rząd Polski zdał sobie sprawę, że pod bokiem kiełkuje mu nazizm z Hitler na czele. Postanowił więc coś z nim zrobić, częściowo celem uspokojenia nastrojów w kraju, które (na skutek związanego z Restartem, katastrofalnego kryzysu ekonomicznego) wymykały się spod kontroli, częściowo po to, by zapewnić sobie spokój w przyszłości. Zorganizowano więc tak zwaną Operację Oczyszczenie, czyli plan zamachu na najważniejszych bonzów NSDAP. Operacja była typowo akcyjnym działaniem charakterystycznym dla polskiej polityki. Mimo początkowych sukcesów zakończyła się fiaskiem podczas próby zabicia Rosenberga, twórcy nazistowskiej ideologii rasistowskiej. Nie próbowano jej powtarzać: Nazizm okazał się bowiem wystarczającym straszakiem, by skłonić Polaków do wszelkich wyrzeczeń, a przygotowania do wojny i „spisek państw zachodnich" uzasadniły w oczach większości społeczeństwa nagły spadek poziomu życia.

Inaczej na sprawę patrzono na Zachodzie. W powszechnym mniemaniu Rosenberg ocalał cudem z rąk siepaczy GROM-u, demonicznej jednostki złożonej (jak wierzono w Niemczech i we Francji) z kryminalistów i płatnych morderców. Wyczyny Polski w Niemczech, późniejsza Wojna z Wampirami, w których istnienie długo nikt na zachodzie nie dawał wiary czy ograbienie Madrytu

przez kaliningradzkich najemników wytworzyło wrażenie, że Europie zagraża nie rosnący w siłę faszyzm i nazizm, a „najeźdźcy z przyszłości". Hitlera postrzegano wręcz jako zbawcę, a wszyscy liczyli na to, że jego zwolennicy i wrogowie wzajemnie się unicestwią.

- II Konferencja Monachijska: W 1938 roku, gdy w Europie zaczęło robić się gorąco, a Wielka Brytania i Francja dostrzegły, że prawdziwe zagrożenie dla kontynentu stanowią nie demoniczni „przybysze z przyszłości", a III Rzesza w głowach angielskiego premiera Neville Chemberlaina i jego francuskiego kolegi Eduarda Daladiera zaświtał desperacki plan przywrócenia pokoju. Nie wiadomo, czy kierowała nimi polityczna naiwność, czy też próbowali wplątać Niemcy w przedwczesną wojnę na wschodzie, w każdym razie wystąpili z propozycją oddania Rzeszy części terytorium Czech, które – zgodnie z ich informacjami – miały być zamieszkane w dużej mierze przez Niemców. Miały być to te same regiony, które trafiły w ręce Niemiec w 1938 roku.

W celu uzgodnienia układu w dniach między 29, a 30 września 1938 roku w Monachium zorganizowano konferencję. Oprócz dwóch wymienionych już polityków udział w niej wzięli również Hitler i Mussolini oraz specjalnie zaproszony w tym celu prezydent Berliński. Przedstawicieli Czech, zgodnie z historią nie zaproszono.

Konferencja zakończyła się fiaskiem. Czterech pierwszych przywódców zaakceptowało i podpisało pakt mający de facto stać się aktem rozbioru Czech. Wyłamał się jedynie prezydent Polski, mimo że po naszym kraju oczekiwano, że stanie się gwarantem dotrzymania paktu zdolnym w razie czego wybić Czechom z głowy niezadowolenie. Berliński jednak, miast podpisać akt oznajmił, że „Jest to sprawa Republiki Czeskiej, w imieniu której nie może się on wypowiadać", a następnie dodał, że „Niepokojące jest, że w tak ważnej kwestii nie zwrócono się do głównego zainteresowanego".

Była to prawdopodobnie najbardziej stonowana wypowiedź dotycząca wydarzenia. Premier Antoni Moskwicz dla przykładu określił w mediach sytuację jako „spisek targowicki" niewiele mijając się z prawdą, a obecność prezydenta Polski na konferencji nazwał „Aktem zdrady wobec sojusznika". Jego brat Ziemowit zażądał natomiast natychmiastowego ustąpienia prezydenta ze stanowiska, a jego obecność w Niemczech porównał do „Agresji celem zagarnięcia Śląska Cieszyńskiego".

Wszystko to było nic w porównaniu z tym, co zdarzyło się w Czechach. O premierze tego kraju powiedzieć można, że dosłownie wpadł w berserk. Niemal natychmiast po tym, jak zorientował, co się działo zadzwonił do Warszawy krzykiem domagając się natychmiastowego powrotu Berlińskiego do kraju. Na tym się jednak nie skończyło. Dzień później Czesi rozpoczęli rozmieszanie dywizji pancernych wzdłuż granicy z Niemcami, a oddziałom saperów rozkazano rozkładać miny przeciwpiechotne. Szybko dołączyło się do nich lotnictwo rozpoczynające stałe dyżury powietrzne. Żołnierze wywiesili szydercze transparenty z napisem „*Herzlich Wilkomen!*" Solidaryzująca się z sąsiadem Słowacja zażądała od Polski natychmiastowego przerwania dostaw sprzętu wojskowego do Francji.

Tym sposobem okres ocieplenia stosunków 1937-1938 dobiegł końca. Czeska duma narodowa nadal jednak pozostawała zraniona.

- Zdrada sojuszników: Na okazję do zemsty nie trzeba było długo czekać. 1 września 1939 roku, gdy niemieckie wojska pancerne ruszyły tym razem na Zachód Wojsko Polskie gotowe było do wsparcia państw zachodnich i zakończenia II Wojny Światowej jednym, szybkim uderzeniem na Berlin. Czesi jednak zażądali jego wstrzymania grożąc III Rzeczpospolitej wypowiedzeniem wojny. Tym sposobem zachód został w praktyce oddany w ręce Hitlera.

Nowa Europa:

Katastrofa i późniejsze wydarzenia doprowadziły do ukształtowania się nowego układu sił na kontynencie europejskim. Obecnie ten podzielony jest na kilka, rozległych części i bloków państw. Wśród nich najważniejsze są:

- Koalicja Antyhitlerowska: tworzona jest przez nieliczne, wciąż walczące z Niemcami narody pochodzące z tak zwanej „przyszłości". Jej trzon stanowią Polska, Czechy i Słowacja. Wspierane są w wojnie przez pozostałości zniszczonych katastrofą Ukrainy, Białorusi i Słowacji.

- III Rzesza i kraje okupowane: Francja i Wielka Brytania, podobnie jak Starej Europie zlekceważyły zagrożenie. Zapłaciły za to ogromną cenę. W efekcie ich zaniechania III Rzesza ponownie się narodziła, a 1 września 1939 roku wybuchła wojna. Tym razem jednak miała odmienny przebieg. Pierwszym celem ataku była Francja. Wkrótce później ofiarą agresji padła także Wielka Brytania. Obecnie władza Niemiec rozciąga się także na Bałkany, Niderlandy i państwa skandynawskie włącznie ze Szwecją i Finlandią. Obecnie wszystkie te państwa są okupowane.

- Blok Faszystowski: Niemcy nie są osamotnione. Niektóre z nich są uzależnione od nich i wspierają je bojąc się agresji. Inne natomiast są lojalnymi sojusznikami III Rzeszy. Państwa te prowadzą jednak własną politykę międzynarodową i nie wszystkie z nich, jak na przykład Włochy wypowiedziały wojnę Koalicjantom.

- Kraje Neutralne: mimo że wydawać by się mogło, że to niemożliwe kilka państw wciąż zachowuje neutralność. Mimo że dręczone własnymi problemami uchodzą często za ostoje spokoju i normalności. Irlandia, Hiszpania i Portugalia często są więc celem wędrówek uciekinierów i dysydentów z obydwu stron frontu.

- Zona: ogromna część kontynentu, w tym cała Rosja aż po Ural oraz większa część Białorusi, Ukrainy i Państw Bałtyckich zostały zniszczone w trakcie Katastrofy. Dziś pokrywają je ruiny, w których można znaleźć bezcenne pozostałości po ich mieszkańcach oraz bezdroża. Obszary te penetrowane są przez awanturników i łowców skarbów z obydwu stron frontu.

„Strefy Czasowe":

Pod wieloma względami kontynent wrócił do czasów sprzed upadku Muru Berlińskiego. Tym razem nie dzieli go umowna Żelazna Kurtyna, tylko tak zwane Strefy Czasowe. Między środkową, a zachodnią częścią kontynentu istnieje blisko 90 lat różnicy w mentalności i poziomie życia. Mimo że wszyscy jego mieszkańcy uważają się obecnie za Europejczyków tak naprawdę należą do dwóch, zupełnie różnych od siebie cywilizacji. Nawet w nielicznych momentach, gdy się spotykają okazuje się najczęściej, że nie mają ze sobą wspólnego języka.

Wojna 2.2:

Głównym elementem współczesnej polityki jest oczywiście konflikt zbrojny między Państwami Osi, a Koalicją Antyhitlerowską. Oś tworzona jest zasadniczo przez cztery, główne państwa. Są to: Nazistowskie Niemcy, Faszystowskie Włochy, Wampiryczne Królestwo Węgier i Rumunii oraz Cesarstwo Japonii. To ostatnie położone jest jednak bardzo daleko od głównego obszaru działań zbrojnych i faktycznie nie odgrywa w nim żadnej roli. Oś wspierana jest też przez kilka mniejszych państw, w tym niemieckiego satelitę: Kolaboracyjną Republikę Szkocji. Jej bliskim, choć nieoficjalnym sojusznikiem są również położone w Zonie miasto - państwo Szaraszka oraz faszystowska Hiszpania.

Cele państw Osi są sprzeczne i często ze sobą kolidują. Włosi i Niemcy faktycznie partnerami są już tylko z nazwy i prócz zależności ekonomicznej niewiele je wiąże. Głównym zamierzeniem Niemiec jest zdobycie dominacji w Europie. Pragną zagarnąć leżące na północy i wschodzie ziemie, by włączyć je w swój obszar. Jednocześnie chcą też podporządkowania sobie gospodarkę Europy Zachodniej, stając się hegemonem na arenie świata. Pozostałe kraje kontynentu mają stać się ich marionetkami, satelitami lub zniknąć z powierzchni ziemi.

Drugim elementem niemieckiej polityki jest kwestia rasowa. Naziści wierzą, że stanowią nadludzi, których nie obowiązują żadne prawa moralne. Inne rasy nadają się tylko na niewolników, lub wręcz są szkodliwe. Ich celem jest więc całkowite unicestwienie Żydów, Cyganów, mutantów i obcych. Podobne plany mają też wobec Słowian. Część z tych ostatnich ma jednak zostać oszczędzona i dostąpić zaszczytu służby jako niewolnicy dla Niemców.

Celem Włochów jest odbudowa Cesarstwa Rzymskiego i ponowne objęcie władzy nad basenem Morza Śródziemnego. Plany te pozornie nie kolidują z Niemieckimi. Faktycznie kwestią sporną są Węgry i Rumunia, które Benito Mussolini chętnie widziałby w swoich granicach, a które stanowią niemieckiego sojusznika. Rozdźwięk pojawia się także w polityce wobec Europy Środkowej. Włochy do tej pory nie wypowiedziały wojny żadnemu z leżących w jej obrębie państw . Prowadzą wojnę przeciwko mieszkańcom Bałkanów, Obcym i Matce, a także Francuzom i Brytyjczykom. Pozostałe nacje nie leżą jednak w ich obszarze zainteresowania. Utrzymują z nimi poprawne stosunki, starając się równoważyć i łagodzić wszelkie napięcia. Nie jest to łatwe, zwłaszcza, że premier Moskwicz zdaje się nie odróżniać faszystów od nazistów...

Włochów zniesmacza też rasowa polityka Niemiec. Uważają ją za prymitywną, barbarzyńską i nieludzką. Owszem, większość z nich ma bardzo konserwatywne poglądy. Jednak między nieufnością wobec mniejszości narodowych, a ich mordowaniem jest pewna różnica.

Wampiryczne Królestwo Węgier i Rumunii działa jako przedłużenie woli jego władców: Vlada Drakuli i Elżbiety Batory. Ich życzenie jest rozkazem dla setek żołnierzy: wszak lepiej być posłusznym, niż nabitym na pal. Większość ich poddanych nie widzi jednak swego interesu w służbie państwu, nie ośmiela się jednak zbuntować. Celem wampirów natomiast początkowo była władza nad całą Europą Środkową, potem zemsta... Teraz: ocalenie swego królestwa, które znalazło się między młotem, a kowadłem. Drakula z małżonką niestety poniewczasie zauważyli, że włożyli głowę w paszczę lwa. Z jednej strony zagrażają im państwa Europy Środkowej. Z drugiej: Włochy i ich wizja Cesarstwa Rzymskiego. Te ostatnie powstrzymuje jedynie groźba konfliktu z Niemcami. Z trzeciej: same Niemcy. Drakula ma bolesną świadomość, że nie wyjdzie z wojny obronną ręką. W najlepszym razie jego państwo stanie się satelitą Niemiec.

Oczywiście jest starym i przebiegłym wampirem. Jego plany sięgają dalej, niż kilka lat. Ma nadzieje, że gdy wojna się skończy jego potomstwo już obecne w szeregach SS obejmie władzę nad III Rzeszą i pokaże, kto naprawdę jest rasą panów!

Hiszpanie przynajmniej oficjalnie opowiadają się po stronie Osi. Dostarczają jej surowców, a ochotnicy z tego kraju walczą w szeregach Niemiec. Jednak faktycznie jest to co najwyżej przychylna neutralność. Franco ma dług wdzięczności wobec Hitlera, jednak polityka rasowa Niemiec budzi wątpliwości także w jego kraju.

Nieoficjalnie Oś wspiera Szaraszka 17, a raczej jej kierownictwo naukowe. Większość jej społeczeństwa nie zdaje sobie z tego jednak sprawy i gdyby się o tym dowiedziało nie wyraziłoby szczególnego entuzjazmu. Władze starają się więc, by pozostało w nieświadomości.

Koalicja jest równie podzielona, choć te różnice nie są tak bardzo widoczne na pierwszy rzut oka. Zasadniczo jej trzon: Polska, Czechy i Słowacja pamiętają, co się działo pod okupacją niemiecką i wolałyby nie dopuścić do jej powrotu. Mają też świadomość, że wygrać mogą jedynie zjednoczone. Od dawna utrzymują dobrosąsiedzkie stosunki i nie zamierzają ich psuć. Jednak każdy z tych krajów ma własny interes narodowy, o który musi zadbać. Na tym polu trwają między nimi przepychanki. Szczególnie mocno zarysowana jest niechęć Czech do Polski. Mimo wyższego dochodu narodowego oraz lepszego stanu gospodarki wszystko wskazuje na to, że kraj ten będzie zmuszony grać drugie lub nawet trzecie skrzypce w Nowej Europie. Ta perspektywa mu się nie do końca podoba.

Wschód jest niepewny. Kaliningrad to wielka niewiadoma. Jego broń atomowa mogłaby być potężnym narzędziem w rękach Koalicji, jednak Rosjanie nie palą się do jej udostępnienia, podobnie zresztą, jak jakiejkolwiek innej broni. Każdy zdaje sobie sprawę, że kraj ten gra własną grę. Co gorsza jego polityka w dużej mierze zależy od tego, czy admirał Novogrodow jest trzeźwy, pijany czy (Boże chroń!) ma kaca. Upijać się też może na smutno lub w Głupiego Jasia.

Białoruś i Ukraina, a raczej to, co z nich zostało obecnie są państwami zależnymi od dobrej woli swych sąsiadów. Wciąż jednak liczą się na arenie międzynarodowej i stopniowo odzyskują swą pozycję. Bardzo przydatne okazały się zwłaszcza ich zasoby poradzieckiego sprzętu. Jednak fakt zależności nie budzi entuzjazmu ich mieszkańców. Większość z nich zdaje sobie sprawę, w skład jakiego kraju wchodziły ich ziemie przed wojną. Zadają sobie też pytanie: czyje będą po jej zakończeniu?

Między Europą Środkową i aliantami południowymi i zachodnimi zieje rozdźwięk. Warlordzi Zony, Matka i Obcy są w konflikcie zarówno z Niemcami, Rumunią jak i Włochami. Mieszkańcy Europy Środkowej natomiast nie wypowiedzieli i nawet nie mają zamiaru wypowiadać wojny temu ostatniemu krajowi.

Katastrofa Bałkańska i jej następstwa

Raporty o możliwościach broni koalicjantów trafiały do rąk nazistowskich dygnitarzy już w chwili, gdy Hitler obejmował stanowisko Kanclerza. Określone zostały jako propaganda, a sam Fuhrer uznał je za przejaw tchórzostwa generałów. Większa część wysokich oficerów też zresztą nie dawała im wiary. Wypełnione były technobełkotem, a ich treść każdy, rozsądnie myślący Niemiec musiał uznać za wyssaną z palca. Działania wojenne zweryfikowały tą opinię.

W trakcie inwazji na Francję i Wielką Brytanię nowoczesne uzbrojenie nie odegrało większej roli. Oba kraje dysponowały niewielką ilością dostarczonego ze wschodu sprzętu. Uzbrojenie to zostało przez dowódców, nieufnych wobec techniki zignorowane, trafiło w ręce niewyszkolonych żołnierzy i najczęściej zmarnowało się. Niemcy stracili kilka czołgów i samolotów, jednak w ogólnej sytuacji nie wywarło większego wrażenia.

Tak naprawdę pierwszy kontakt z nowoczesnym uzbrojeniem III Rzesza miała w chwili, gdy w 1940 roku Włochy, zachęcone niemieckimi sukcesami nie dokonały najazdu na Albanię, Jugosławię i Grecję. W odróżnieniu od krajów Europy Zachodniej tutejsze wojsko było dość dobrze nasycone nowoczesnym sprzętem, a żołnierze zostali należycie przeszkoleni przez specjalistów. Pierwsza klęska inwazji zmusiła więc Mussoliniego do błagania Hitlera o pomoc. Ta została udzielona choć niechętnie.

Wehrmacht i Waffen SS przez długie sześć miesięcy wykrwawiały się w boju z bałkańskimi żołnierzami. Co dnia niemieckie samoloty waliły się z nieba, czołgi wybuchały, gdy rdzenie pocisków podkalibrowych dosięgały komór amunicyjnych, a w trakcie nocnych kontrataków żołnierze piechoty ginęli wybijani jak kaczki przez wyposażonego w celowniki noktowizyjne

wroga. Technologii było jednak za mało. W końcu więc, po długim okresie walk najeźdźcy zatriumfowali, jeśli można to tak nazwać. Jednak było to pyrrusowe zwycięstwo okupione nieproporcjonalnie dużymi stratami. Co gorsza mimo zajęcia miast nigdy nie udało się zdobyć kontroli nad prowincją. Walki z partyzantami w lasach i górach toczą się cały czas i są dużo bardziej jednostronne, niż ktokolwiek w Niemczech by sobie tego życzył.

Niemiecka taktyka

Katastrofa Bałkańska miała szerokie następstwa. Niemcy, w dużej mierze nie dowierzając doniesieniom wywiadu planowali przeprowadzić decydującą ofensywę w głąb Europy Środkowej z początkiem wiosny 1941 roku. Wojska niemieckie, atakując z trzech kierunków: z Austrii, Niemiec i (przerzucone przez Kriegsmarine) ze Skandynawii miały zająć stolice Polski, Czech i Słowacji, następnie zawrócić na wschód i unicestwić pozostałych koalicjantów. Brak działań ze strony władz Polski zajętych wewnętrznymi sporami uznano za przejaw słabości i strachu.

Faktycznie plany dowództwa koalicyjnego były gotowe od dawna i przygotowane do wcielenia w życie. Polegały na zniszczeniu sił atakujących przez lotnictwo szturmowe i artylerię rakietową bombami paliwowymi, taktyczny odwrót na około 200 kilometrów w głąb terytorium, uwikłanie Niemców w bardzo ciężkie walki uliczne i oblężenia oraz kontratak przy wsparciu posiłków z Ukrainy i Białorusi. Ten ostatni miał nastąpić po najdalej tygodniu lub dwóch walki. Przeprowadzić go miały dywizje pancerne i piechoty zmechanizowanej pod osłoną artylerii rakietowej i lotnictwa niszczącego niemieckie czołgi. Jednocześnie kawaleria powietrzna miała uchwycić przeprawy na Odrze. Dowództwo koalicjantów zakładało, że biorące udział w ofensywie wojska niemieckie zostaną zniszczone (przy założeniu czarnego scenariusza) najdalej w czwartym tygodniu walk, a najdalej w ósmym tygodniu wojny dywizje Polsko – Białorusko – Ukraińskie zdobywać będą Berlin, Czesko – Słowackie Wiedeń, a Wojska Frontu Zony: Budapeszt i Bukareszt. Floty Wolnego Zachodu miały natomiast przejąć kontrolę nad Cieśniną Duńską i wysadzić desant w północnych Niemczech.

Do lata 1940 roku nikt w Niemczech (nawet nawołujący do ostrożności generałowie) nie wierzył, że Koalicjanci byliby zdolni tego dokonać. Po rzezi, jaka nastąpiła na Bałkanach i uwikłaniu Wehrmachtu w Piekło Zimowe w Skandynawii w sztabie zapanowała jednak panika. Naczelne dowództwo skorygowało założenia taktyczne w oparciu o analizę taktyki zastosowanej w Albanii, Grecji i Jugosławii. Efekty jego pracy były niewesołe dla Niemców. Plany ofensywy więc anulowano, na ich miejsce przygotowując nowe założenia strategiczne.

Dowództwo uznało, że celem przeprowadzenia skutecznej ofensywy musi w pierwszej kolejności zniwelować różnice w uzbrojeniu i wyposażeniu wojska oraz (czasowo) skupić się na obronie oraz rozwoju nowych technologii, pozyskaniu ich z Zony oraz od sojuszników z Szaraszki 17. Jako, że szanse na nadrobienie zaległości w uzbrojeniu konwencjonalnym były niewielkie skoncentrowano się na niekonwencjonalnym. Obecny plan ofensywy Rzeszy polega na przełamaniu linii obrony Polski dzięki budowanym pośpiesznie w Skandynawii, Grecji, Francji i Wielkiej Brytanii wyrzutniom rakiet V2. Te mają zostać wyposażone w głowice atomowe (a, jeśli takich nie uda się opracować: chemiczne i bakteriologiczne), które zmiotą z powierzchni ziemi miasta koalicjantów i pozwolą dokonać reszty Waffen-SS i Wehrmachtowi.

Zmiana taktyki Niemiec zaskoczyła państwa Europy Środkowej. W odpowiedzi jesienią 1940 roku alianckie naczelne dowództwo postanowiło sprawdzić możliwość pokonania Niemców bez wciągania ich w pułapkę ofensywy i fałszywego odwrotu. Próbą taką był rajd generałów Gdańskiego i Częstochowskiego na Frankfurt. Jego celem było zajęcie miasta i sprawdzenie, jak w takiej sytuacji zachowają się Niemcy, którzy od trzech miesięcy okopywali się na linii Odry oraz otwarcie drogi do ataku na Berlin.

Rajd zarówno polskie media, jak i niemiecka propaganda okrzyknęły wielkim sukcesem. Faktycznie miasto zostało opanowane w ciągu dwóch godzin walk, jednak ofensywa utknęła w miejscu. Po trzech dobach strzelaniny Wojsko Polskie, stając w obliczu postępującego wyczerpania walką żołnierzy zdecydowało się na wycofanie z powrotem za rzekę. W trakcie walk generalicja sprzymierzonych zdobyła jednak wiele cennych danych o nieprzyjacielu i nabrała doświadczenia. Wojskowi dowiedzieli się między innymi, że:
- Niemcy, dzięki swej przewadze liczebnej są w stanie na bieżąco łatać front, stale wysyłając do walki świeże oddziały i nowy sprzęt
- działa Flak 88 są niestety w stanie strącić samolot F-16 pod warunkiem jednak, że jest ich naprawdę, ale to naprawdę dużo
- Iskry mają osiągi znacząco gorsze od Me 262, a Irydy ledwie im dorównują i gdyby nie lepsze uzbrojenie, to byłoby z nimi krucho.
- lotnictwo szturmowe i artyleria rakietowa to faktycznie super sprawa podobnie jak drony bezzałogowe
- jednak wagomiar bomb konieczny do zniszczenia niemieckich fortyfikacji na Odrze jest zbyt duży, by gospodarka koalicji mogła marzyć o jego wyprodukowaniu
- oraz zbyt duży, żeby jej lotnictwo zdołało go przetransportować.

Jako, że szanse na nadrobienie braków w konwencjonalnym uzbrojeniu w sytuacji niedoboru zasobów i pieniędzy były nikłe postanowiono skupić się na uzbrojeniu niekonwencjonalnym. Jako, że admirał Nowogrodow nie palił się do podziału własną bronią atomową zdecydowano, że w szczególności należy skoncentrować się na zdobyciu uranu, wybudowaniu kilku własnych bomb atomowych i zrzuceniu ich w kluczowych miejscach. Reszty dokonać miały jednostki lądowe.

Oczywiście Niemcy nie byli idiotami i przewidzieli taki obrót rzeczy. Jako, że z psychologicznego punktu widzenia celem pierwszego ataku (czy to konwencjonalnego, czy nie) stałby się położy kilkadziesiąt kilometrów od granicy Berlin ewakuowali większość urzędów i sztab, a miasto postanowili przeobrazić w pułapkę. Czas konieczny na jego zdobycie planowali poświęcić na zebranie pod Magdeburgiem i Hamburgiem sił niezbędnych do przeprowadzenia kontrataku. Druga armia, która miała się w tym czasie zgromadzić w Lintzu i Norymberdze miała zajść Koalicjantów od tyłu, zająć Pragę i – jak Bóg da – Wrocław.

Fronty Wojny

- Front Polski: Rozciąga się wzdłuż linii Odry, niecałe sto kilometrów od Berlina, obejmuje też umocnienia Linii Jungingena, głębokie na prawie 10 kilometrów. Zapory przeciwczogłowe, rowy i bunkry mają w myśl sztabowców Hitlera zatrzymać ewentualne, polskie uderzenie na Niemcy. Front jest bardzo stabilny i spokojny. Według powszechnego mniemania niewiele się na nim dzieje.

Faktycznie jednak obie strony Odry znaczą połamane drzewa, leje po bombach, zniszczone budynki i wraki pojazdów. Drutu kolczastego rozciągniętego na obu stronach brzegu starczyłoby natomiast żeby dziesięć razy opasać nim Polskę. Wzdłuż rzeki śmierdzi trupem. Nawet w dzień zza horyzontu niesie się terkot broni maszynowej, huk patrolujących niebo odrzutowców i od czasu do czasu wybuchy pocisków artyleryjskich. Największe zagrożenie niosą jednak snajperzy polujący po obu brzegach.

Walki zwykle cichną w dzień, a wybuchają w nocy, szczególnie, gdy księżyc jest mały lub skryty za chmurami, a widoczność kiepska. Obie strony dokonują wówczas rajdów na terytorium wroga, by prowadzić rekonesans, poznawać jego pozycje, chwytać jeńców lub zwyczajnie wysadzać w powietrze i zabijać wszystko, co się nawinie.

- Front Austryjacki: wyznaczany jest przez Linię Siegmunda. Faktycznie jednak Czechy, Słowacja i Austria, w odróżnieniu od w większości płaskiej Polski są tworzone głównie przez wyżyny. Tutejszy trudny teren daje większe szanse ukrycia się i niweluje nieco korzyści wynikłe z przewagi technicznej. Tak więc front sięga około 20 kilometrów w obydwie strony granicy stale się przesuwając. Na całej jego długości pełno jest żołnierzy jednej i drugiej strony, opuszczonych budynków, wraków samochodów i ruin. W tych ostatnich nietrudno natknąć się na niemieckich zwiadowców, lub komandosów koalicji przygotowujących się do akcji. Drzewa ponownie są połamane, lasy często wypalone, a przy drogach stoją wraki czołgów wszelkiego rodzaju. Jedna i druga strona na razie skupia się na walkach podjazdowych i partyzanckich. Koalicjanci niestety są pewni, że połamią zęby na niezwykle gęstych, górskich bunkrach, Niemcy natomiast wiedzą już, że nacierająca kolumna pancerna, grzęznąca w trudnym terenie jest wymarzonym celem dla bomb paliwowych. Krwawe walki biorą wiec na siebie głównie bataliony rozpoznania i dywizje górskie, tocząc je o kontrolę nad pojedynczymi wzgórzami i dolinami.

- Front Południowy: nazywany też Frontem Zony jest najaktywniejszym frontem wojny. Zachodnie kresy Zony, zwłaszcza wzdłuż granicy z Austrią oraz Królestwem Węgier i Rumunii stanowią arenę walk między siłami Koalicji Antyhitlerowskiej złożonymi z Międzynarodowego Korpusu Ekspedycyjnego Państw Europy Środkowej, Pierwszej i Drugiej Armii Morloków, Pierwszej Dywizji Powietrzno - Desantowej Miasta Matki, Pierwszej Dywizji Kawalerii Pancernej Miasta Matki, Korpusu Ekspedycyjnego Utuwu, Korpusu Francuskiego i Legii Cudzoziemskiej, Korpusu Brytyjskiego, Korpusu Skandynawskiego, Korpusu Tatarskiego, Milicji Zony oraz Lokalnych Sił Pomocniczych (jak nazywa się oddziały Warlordów) o łącznej sile siedmiuset tysięcy żołnierzy toczącymi walkę z siłami Królestwa Węgier i Rumunii, Wehrmachtem, SS oraz wojskiem Faszystowkich Włoch o łącznej sile siedmiu milionów ludzi. Sytuację na długim na kilkaset kilometrów, a głębokim na dwieście froncie określić można najłatwiej jako dziwną. Powody takiego stanu rzeczy są różne.

Pierwszym z nich jest polityka. Faszystowskie Włochy jak do tej pory nie wypowiedziały wojny żadnemu krajowi środkowej europy, a politycy obydwu stron są zdeterminowani, żeby do tego nie doszło. Oznacza to, że Mussolini wykonuje skomplikowany taniec między Berlińskim, Moskwiczem, a Adolfem Hitlerem, a wojska włoskie małpują to zachowanie. Zasadniczo jednak oddziały pochodzące z tego kraju nie walczą z Czechami, Słowakami, Polakami, Ukraińcami, Białorusinami czy Rosjanami, stają jednak do walki przeciwko obcym, cyborgom, mutantom czy żołnierzom uchodźczym. Dowództwo państw Europy Środkowej również nie wysyła swoich oddziałów do walki przeciwko Włochom. Jak łatwo zgadnąć dzieje się to ku wściekłości sojuszników obydwu stron.

Między Rumunami, a Włochami nie układa się z wielu powodów. Po pierwsze: Rumunia i Węgry znajdują się pod władzą wampirów Drakuli, które Kościół Rzymski chętnie widziałby wypalone miotaczami ognia. Włosi natomiast zawsze byli narodem pobożnym. Zresztą nie od dziś wiadomo też, że Mussolini chętnie widziałby przynajmniej Rumunię włączoną w skład odtworzonego Imperium Rzymskiego. Dowódcy obydwu stron robią więc wszystko, by uprzykrzyć sobie życie. Kilka razy doszło też nawet do starć zbrojnych między siłami tych trzech państw. Rumuński ostrzał bardzo często omyłkowo spada na włoskie pozycje i vice versa. Winnych nigdy dziwnym trafem nie daje się ustalić.

Naziści zasłynęli natomiast z rozstrzeliwania wszystkiego co się rusza. Normą jest, że w każdej, zdobytej osadzie zaczynają od ustawienia pod ścianą wszystkich mutantów nie zważając na stopień zmian, wiek i płeć. Zachowanie takie zniesmacza Włochów i Rumunów. Włosi zasadniczo nie rozumieją faktu istnienia mutantów, jednak są to koniec końców istoty podobne do ludzi, a zabijanie dzieci jest zwyczajnie złe. Morale żołnierzy włoskich nie jest więc zbyt wysokie.

Większość z nich ma bardzo poważne wątpliwości, czy walka po stronie Hitlera faktycznie jest najlepszym wyjściem dla ich kraju. Między żołnierzami tego państwa, a Nazistami doszło już do kilku utarczek. Zasadniczo, o ile warunki na to pozwalają Włosi starają się uniemożliwiać swoim sojusznikom ich zbrodnicze zapędy.

Żołnierze Rumuńscy i Węgierscy natomiast nie mają wątpliwości, że to nie jest ich wojna. Do przodu pcha ich jedynie lęk przed ich wampirzymi władcami. Ci rozkazali wspierać Hitlera, więc przedstawiciele obydwu narodów to robią. Pamiętają przy tym, że w domu mają rodziny, które mogą zapłacić za ich niesubordynację. W szczególności świadomi tego są oficerowie. Powszechnie jednak wiadomo, że przynajmniej Vlad Drakula z niesmakiem patrzy na to, co dzieje się w Zonie. Stwór nie słynie z litości, jednak wbijanie na pale to jedno, a planowe rzezie ludności cywilnej drugie. Zbrodnie Nazistów sprawiają, że Drakula czasem miewa nawet wyrzuty sumienia.

Po stronie Koalicji bardzo wyraźny jest natomiast rozdźwięk Matka - Obcy. Programy superkomputera nie uwzględniają istnienia istot pozaziemskich. Bardzo wyraźnie widać, że ten faworyzuje ludzi, ich partnerów uznając raczej za przydatne zwierzęta. Matka musi pokonywać wiele wewnętrznych procedur, by wspomagać Obcych przeciwko Nazistom. Współpraca między tymi siłami jest bardzo utrudniona. Momentami Matka woli nawet dopuścić do śmierci sojuszników, niż niepotrzebnej jej zdaniem przemocy wobec Niemców.

Paradygmat ochrony życia bardzo wyraźnie utrudnia jej też prowadzenie działań wojennych. Gdy zdaniem Matki sytuacja tego wymaga jej wojska walczą bez wytchnienia i litości „oczyszczając z siły żywej" całe odcinki frontu. Jednak w chwili, gdy jej zdaniem zagrożenie dla życia ludzi jest mniejsze: tracą impet. Bardzo wyraźnie widać, że superkomputer preferuje łapanie Nazistów i osadzanie ich w więzieniach, niż ich wybijanie.

Większość dowódców nie toleruje Morloków, a Morlokowie nie tolerują większości dowódców. Obcy ci wyraźnie uważają się za wyższą rasę. Ludzi i inne gatunki uznają za półinteligentne małpy. Wiadomo też, że nie mają czystych zamiarów. Na linii frontu zachowują się prawie jak naziści, jedzą świeże trupy, nie biorą jeńców (chyba, że potrzebują źródeł informacji), stosują tortury i zasadniczo popełniają zbrodnie wojenną za zbrodnią wojenną.

Zasadnicze cele Nazistów z Zonie są dwa. Po pierwsze: nie dopuścić koalicjantów do złóż ropy naftowej w rumuńskiej Ploeszti i Pitesti, będących głównym źródłem zaopatrzenia III Rzeszy w ten surowiec oraz jednych z największych złóż w Europie. Po drugie: natarcie w kierunku Szaraszki 17 oraz połączenie sił z mieszkańcami tego miasta i na końcu zajęcie Ogrodów Elojów i Miasta Matki, co musiałoby doprowadzić siły Koalicji do opuszczenia Zony.

Jak łatwo zgadnąć druga strona ma dokładnie odwrotne dążenia: nie dopuścić Nazistów w głąb Zony i wkroczyć do Rumunii celem odebrania jej złóż Ropy naftowej.

Walki toczą się w sposób wyraźnie chaotyczny. Z jednej strony: Koalicja jakiś czas temu już zauważyła, że nie ma szans zatrzymać dziesięć razy liczniejszego przeciwnika. Dlatego też w trakcie w trakcie natarcia cofa się ostrzeliwując przeciwnika. Z drugiej strony państwa Osi widzą, że im liczniejsze natarcie, tym więcej ofiar za sobą pociąga i mimo pozornych sukcesów szybko przemienia się ono w masakrę. Obie strony prowadzą więc nieskończoną wojnę manewrową. Z jednej strony Koalicjantów jest zwyczajnie za mało, żeby zatrzymać Nazistów na każdym odcinku. Z drugiej: są mobilniejsi i mają dużo lepszą łączność... Krwawe choć zwykle nie przynoszące rozstrzygnięcia bitwy, potyczki, zasadzki i utarczki zdarzają się prawie codziennie. Oddziały państw Osi można bez większego problemu napotkać na obszarach oficjalnie kontrolowanych przez Koalicjantów i vice versa.

- Kocioł Jachymowa: To miejsce najbardziej zażartych walk, cięższych jeszcze niż Front Zony. Niemcy ślą tu najlepsze, najbardziej fanatyczne dywizje i kompanie karne. Podobnie robi Koalicja. Powód takiego poświęcenia jest prosty: w Jachymowie występuje uran i wszyscy o tym wiedzą. Efekty tego są dostrzegalne gołym okiem: w regionie nie ma ani jednego całego domu i ani jednego drzewa. Ziemia jest albo zryta pociskami, albo stopiona na szkło mieszanką paliwowo-powietrzną. Powietrze jest tak zatrute trotylem, że żołnierze obydwu stron muszą nosić maski przeciwpyłowe, a małe zwierzęta uciekły lub zdechły. Mimo to walki nadal trwają pochłaniając życia dziesiątek.

Wyścig atomowy:

Większość dowódców wojskowych po obu stronach jest zdania, że wojny, bez użycia środków atomowych nie da się wygrać. A przynajmniej nie bez tak kolosalnych strat w ludziach i sprzęcie, że byłoby to nieopłacalne. Wyścig atomowy ma więc kluczowe znaczenie dla dalszego powodzenia konfliktu. Poszukiwania złóż uranu idą pełną parą. Biorą w nich udział zarówno geolodzy i naukowcy jak i szpiedzy oraz członkowie wywiadu. Wyścig Atomowy, zwany też niekiedy „frontem atomowym" jest obecnie najaktywniejszym polem walki nowej Europy. Na nim też najjaskrawiej widać różnice pomiędzy poszczególnymi krajami.

Stosowane środki:

Prawdopodobnie żadne, biorące udział w wyścigu atomowym państwo nie traktuje zdobycia uranu jedynie jako celu taktycznego, pozwalającego odnieść zwycięstwo na wojnie. Przeciwnie: atom jest środkiem do zdobycia absolutnej władzy nad kontynentem. Ten, kto go posiądzie stanie się wcieleniem śmierci! Niszczycielem światów! Będzie mógł siłą dyktować warunki każdemu: zarówno sojusznikom, jak i wrogom. Jeśli oczywiście nadal będzie miał jakichś wrogów, co jest raczej mało prawdopodobne...

W racji stanu każdego kraju jest więc być tym jedynym, który posiądzie broń nuklearną i jednocześnie nie dopuszczenie, by wpadła w złe (czyli należące do konkurencji) łapska. Wszystkie są też zdecydowane użyć każdego, zakulisowego środka, by stać się jej posiadaczami. Zakulisowego. Tak naprawdę bowiem otwarta konfrontacja nie jest w niczyim interesie. Tak więc o kontrolę nad złożami walczą obecnie wywiady, najemnicy i oddziały komandosów bez oznaczeń na mundurach, a nie armie.

Uczestnicy wyścigu atomowego i ich cele:

- Polska: Poszukiwania atomu są obecnie oczkiem w głowie premiera Moskwicza. W zasadzie nie obchodzi go skąd zostanie wzięty i jakim kosztem. Widzi go jako szabelkę, którą Rzeczpospolita mogłaby potrząsać po wojnie. Chce go też zdobyć z powodów osobistych. Moskwicz w prawdzie nie powiedział tego głośno, ale przywalenie kilkoma głowicami w największe miasta Niemiec sprawiłoby mu wielką przyjemność. W końcu to z tego państwa pochodzili mordercy jego brata.

Moskwicz łączy tu osobistą niechęć z bardzo cyniczną grą polityczną. Jego zdaniem w interesie Polski i całego regionu są maksymalnie duże zniszczenia wojenne na Zachodzie (i to nie tylko w Niemczech), zarówno w sektorze wojskowym, jak i cywilnym. Natura nie lubi bowiem pustki i ktoś będzie musiał zająć miejsce dawnych potęg. Kiedy więc Niemcy, Francję i Wielką Brytanię trafi szlag jedyną siłą, która będzie mogła wypełnić powstałą lukę będzie Polska...

Albo te nieszczęsne Czechy...

- III Rzesza: Rzesza potrzebuje atomu z trzech powodów. Po pierwsze: niewybaczalnym błędem historii jest fakt, że jacyś tam słowiańscy podludzie z Kaliningradu mają broń nuklearną, a

niemiecka rasa panów nie ma. Po drugie oczywiście broń nuklearna przydałaby się na froncie. Jej użycie byłoby jak młot Thora, który otworzyłby drogę na wschód dla Wehrmachtu. Po trzecie: dzięki głowicom i pociskom Rzesza mogłaby stać się niepodważalnie najsilniejszym państwem nie tylko na kontynencie, ale i na całym świecie. Dzięki temu wreszcie miałaby filar, który pozwoliłby jej panować przez tysiąc kolejnych lat. Wiele wskazuje na to, że jeśli Niemcy posiądą choć trochę materiałów rozszczepialnych nad kontynentem zapanuje długa i przerażająca noc.

- Czechy: Celem Czech jest zdobycie broni atomowej i pokonanie za jej pomocą Niemców (lub zmuszenie ich do zawarcia pokoju) ZANIM zrobi to Polska. Czechy są krajem bogatszym, nieco bardziej rozwiniętym, ale mniej ludnym. Straciły też część swego terytorium podczas Restartu. Przez to są mniej konkurencyjne na rynku od swojego sąsiada. Oznacza to, że po wojnie najpewniej zostaną zepchnięte do roli zaprzyjaźnionego kraju drugiej kategorii. Owszem wciąż znaczącego, jednak większość prestiżu i korzyści spłynie na III Rzeczpospolitą. Jeśli jednak to Czechy dysponować będą jako pierwsze bronią atomową będą mogły podyktować warunki podziału Nowej Europy i zgarnąć dla siebie najlepsze kąski.

- Słowacja: posiada chyba najbardziej prostoduszną, by nie powiedzieć naiwną politykę atomową. Kraj ten poszukuje uranu z dwóch powodów. Po pierwsze: potrzebuje paliwa atomowego, by uruchomić elektrownie w Bohunice i Mochowce, które przed transferem produkowały blisko 50% krajowej energii elektrycznej. Dzięki temu kraj będzie mógł ponownie stać się energetycznie niezależny i przestać kupować prąd od sąsiadów. Po drugie: Słowacy chcą za jego pomocą skonstruować pociski atomowe, żeby pomóc swoim sojusznikom wygrać wojnę. Ich politycy nie do końca są świadomi zagrożenia, z jakim wiążą się te dążenia.

- Kaliningrad: Kaliningrad, w odróżnieniu od pozostałych państw Europy ma ten luksus, że faktycznie posiada broń jądrową. Automatycznie zapewnia mu to specjalny status, gdyż zarówno Oś, jak i Koalicja muszą się go bać. Bezcenne pociski atomowe stanowią więc doskonałą kartę przetargową w negocjacjach, która zniknie w momencie, gdy zostaną wystrzelone, lub ktoś inny zdobędzie własne. Dzięki nim Kaliningrad jest w stanie wytargować wiele gospodarczych, militarnych i politycznych ustępstw. Nikt przecież nie chce, by użyczył swych atomówek jego wrogom... Bez nich stanie się jednak tylko niewiele znaczącym państewkiem na krańcu świata. Władze Kaliningradu są więc, jak łatwo zgadnąć zdeterminowane, by uniemożliwić innym stronnictwom wyposażenie się w atom. Ich środki są typowo rosyjskie, KGB i Specnaz mają więc pełne ręce roboty. W program anty-atomowy Novogrodow inwestuje więcej czasu, niż w jakąkolwiek inną działalność.

- Włochy: W zasadzie nikt nie wie, po co Włochy szukają uranu, gdyż ich nauka jest daleko w tyle za niemiecką (o środokowoeuropejskiej nie wspominając) i co za tym idzie nie jest zdolna wyprodukować bomb. Jednakże odrodzone Cesarstwo Rzymskie musi mieć potężną armię i potężne uzbrojenie.

- Miasto Matki: Superkomputer zaprogramowany został tak, by chronić ludzkość przed samą sobą. Zasadniczo ma nie dopuszczać do użycia broni masowej zagłady oraz powstania skażenia radioaktywnego. Matka więc bardzo aktywnie szuka uranu. Jej celem jest nie dopuścić, żeby ludzie się nim skrzywdzili. Poszukiwania te są całkowicie bezlitosne. Komputer używa do nich wszelkich środków, które nie są niezbędne na innych polach.

- „Pokój Błękitny”: pod tą nazwą kryje się wydzielona komórka agentury Szaraszki 17, złożona ze starannie dobranych pracowników Personelu Naukowego, Agencji oraz Ochrony Laboratoriów. O jej istnieniu nie wie nikt z zewnątrz, a w szczególności profesor Gohan Goba, nieformalny

dyktator miasta. W odróżnieniu od Goby członkowie „Błękitnego Pokoju” nie są są szalonymi (pal lich czy naukowcami) i zdają sobie sprawę, że Atom + Nazizm = Nieszczęście. Agenci Pokoju Błękitnego wiedzą o kontaktach zamkniętego miasta z III Rzeszą, ale uważają, że nie są one ich sprawą. Zdają sobie jednak sprawę, że państwa Koalicji mogą mieć inne zdanie na ten temat. Dlatego też uważają, że Atom + Koalicjanci = Kolejne Nieszczęście. Starają się więc, żeby do niego nie doszło.

- Korporacja Wydobycie i Energetyka: bardzo aktywnie bierze udział w polowaniu na uran sabotując (czyt. wynajmując najemników, mordując personel i wyżynając ekspedycje) wysiłki innych uczestników zabawy. Motywacja firmy jest prosta: pragnie sprzedać surowiec temu, kto zapłaci najwięcej.

Bohater:

Archetypy Postaci:

Tworzenie postaci najlepiej zacząć od wymyślenia tego, kim jest twój Bohater. W tym celu możesz posłużyć się wyobraźnią lub wybrać jeden z poniższych, przykładowych konceptów i zmodyfikować go do własnych potrzeb.

Analityk

Podobno kiedyś pracę w IPN-ie uważano za cieplutką, niewymagającą posadkę z politycznego nadania. Potem jednak wyszły te jaja z podróżą w czasie i no cóż... Realia trochę się zmieniły. Dziś wymaga się od Was naprawdę wytężonej pracy. Z jednej strony macie swoje potężne archiwa i książki historyczne, z drugiej dane wywiadowcze, z trzeciej: zespół psychologów do pomocy. A wasze zadanie polega na tym, żeby zebrać produkowane przez to wszystko materiały i stworzyć z nich spójny obraz diabli tak naprawdę wiedzą czego na zamówienie wojskowych i polityków. Oczekuje się po was, że będziecie przewidywać przyszłe ruchy wroga, odgadniecie ile jest w stanie wyprodukować broni i ilu żołnierzy powołać oraz gdzie ich pośle.
Tak, jakbyście byli jakimiś, cholernymi jasnowidzami.
Właśnie takie myśli zaprzątały Twoją głowę gdy kładłeś swój raport na biurko prezydenta.
- Danke – podziękował Ci Berliński, a następnie przekartkował Twoje dzieło. - Jest pan pewien, że oni to zrobią her Novak?
- Nie panie prezydencie. To jest tylko prognoza oparta o aktualne tendencje oraz wzorce wcześniejszych zachowań. Nie wróżba.
- Acha – prezydent Polski odpowiedział tonem wskazującym, że (jak zwykle), nie zrozumiał. - Verdamt Hitlersiten! Co oni ćpają?
- Hitler amfetaminę, a Goering morfinę, proszę pana – błysnąłeś wiedzą.

Amerykański komandos:

- Co amerykański Delta Force robi w Polsce? - to pytanie słyszysz niemal codzienniej. Zresztą, każdego ranka, gdy tylko otworzysz oczy pytasz Boga o to samo.
Dwadzieścia lat temu, kiedy wsiadałeś do samolotu wiedziałeś o tym kraju tylko tyle, że leży gdzieś na Bliskim Wschodzie, nienawidzą tam czarnych, takich jak Ty, a twój rząd posyła Cię, żebyś uczył demokracji i nowoczesnej wojny lokalne siły zbrojne.
Potem okazało się, że Polska jednak leży w Europie, a ty nie dość, że nie możesz wrócić do domu, to dodatkowo straciłeś pracę.
By związać koniec z końcem robiłeś to, co umiałeś najlepiej: walczyłeś. I to dla każdego, kto tylko

zapłacił: Rządu Polskiego, Ligii Narodów, Rosjan, po obu stronach w trakcie Hiszpańskiej Wojny Domowej, a nawet dla włoskich faszystów. Nie walczyłeś jedynie po stronie nazistów, bowiem oni nienawidzą czarnych, takich jak Ty nawet bardziej niż Polacy...
Jeśli jednak ktoś ma pieniądze i wie, jak się z tobą skontaktować, to pójdziesz dla niego w najtrudniejszy bój.

Biznesmen

Jeśli ktoś chce zrobić interes życia to poleciłbyś mu dwa okresy: wojnę i kryzys ekonomiczny. Kryzys ekonomiczny jest lepszy, bo przynajmniej do człowieka nie strzelają, choć z drugiej strony wojna gwarantuje większe stopy zwrotu. Twoja recepta na dobry biznes jest bardzo prosta: kupić tanio w jednym z walczących państw, przewieźć przez kraje neutralne i sprzedać po drugiej stronie frontu. Nie ważne co, byle dużo, bowiem w krajach ogarniętych wojną brakuje po prostu wszystkiego.
Oczywiście zwaśnione strony nie patrzą na to zbyt przychylnym wzrokiem. Owszem każdej z nich zależy na utrzymaniu ciągłości dostaw, jednak pod warunkiem, że trafią one wyłącznie do jej magazynów. Dawno temu więc przekonałeś się, że lepiej unikać szpiegów i innych, smutnych panów. Na razie ci się to udaje. Jednak zdajesz sobie sprawę z tego, że twoje kontakty są po prostu zbyt cennym towarem, by zawsze dopisywało Ci takie szczęście.

Czarnoksiężnik

Magia wymaga poświęcenia. Dokładniej: ofiary. Musi to być coś bardzo cennego, niekoniecznie nielubiany kolega, choć zwykle wystarcza.
Ty zawsze byłeś uważany za marzyciela i trochę (w sumie to bardziej niż trochę) dziwaka. Podczas, gdy twoi koledzy fascynowali się piłką nożną i innymi sportami, ty zaczytywałeś się w literaturze fantastycznej, pełnej smoków, elfów, przygód i – przede wszystkim – czarodziejów. Twoim największym marzeniem było przenieść się do dowolnej krainy fantasy i pozostać tam na zawsze. Jesienią 2008 roku twoje sny się ziściły. W rezultacie jesteś prawdopodobnie jedyną osobą w Polsce zadowoloną z tego, że Burza Czasoprzestrzenna miała miejsce.
Nie pamiętasz już, kiedy zdobyłeś autentyczne księgi zaklęć opisujące Rytuał Wtajemniczenia. Miałeś w domu gigantyczną kolekcję gadżetów, zbieraną przez lata: książek, figurek, gier... Wydałeś na to ogromne pieniądze, stanowiły twoją treść życia. Ułożyłeś to wszystko na stos i spaliłeś. To właśnie była twoja ofiara dla Dawnych Mocy. Gdy ogień niszczył twoje zbiory poczułeś, jakby ktoś wyrywał Ci serce.
A potem spłynęła na ciebie moc...

Dobry Niemiec

- Jesteś Niemcem, ale nie nazistą – to właśnie powiedziałeś sobie, gdy przeczołgałeś się na polską stronę frontu. Nigdy nie popierałeś Hitlera, a jeśli nawet to krótko, zaślepiony przez młodzieńczą głupotę. Słyszałeś o zbrodniach, a być może nawet widziałeś je na własne oczy. Zamiast wzmocnić twoje aryjskie serce napełniły je obrzydzeniem.
- Jestem Niemcem, ale nie nazistą – powtórzyłeś żołnierzom, którzy wzięli Cię do niewoli. Zrobiłeś nawet więcej.
Zażądałeś, żeby dali Ci broń. Powiedziałeś, że nienawidzisz nazizmu z całego serca i zadeklarowałeś się walczyć po ich strone.
- Ty, Franek! On mówi, że chce walczyć ze swoimi. I że jest Niemcem, ale nie nazistą! – nie rozumiałeś o czym mówią Polacy.
- To ja już mu mówię kim on jest! - drugi zwrócił się do Ciebie kalecząc język Goethego. - Ty zwyczajnie jesteś k(...)wą!

„Dziad"

Twoi dziadkowie wyjechali z Polski po upadku Powstania Styczniowego. Zarówno ty, jak i Twoi

rodzice urodziliście się już na obczyźnie. W zasadzie przez cały czas uważałeś się za osobę zasymilowaną. Jednak gdy na zachodzie zaczęło się psuć postanowiłeś wrócić i zobaczyć tą Wolną Polskę o której marzył dziadek.
I do diabła: na pewno nie wyobrażał jej sobie w ten sposób. Codziennie spotykasz się z czymś, co budzi twój lęk, zachwyt, zdziwienie lub oburzenie. A to domy ze szkła, a to baba w spodniach, całkiem jak facet, a to facet z długimi włosami, zupełnie jak baba... Zewsząd otaczają Cię urządzenia nieznanego pochodzenia i przeznaczenia. Technologia, z której nie umiesz korzystać, lub w ogóle o niej nie słyszałeś przytłacza Cię zupełnie. Tubylcy śmieją się z Ciebie, traktując jak obcego. Poprzysiągłeś sobie jednak, że udowodnisz im swoją wartość. To, że nie umiesz odebrać SMS-a nie czyni Cię przecież gorszym człowiekiem od nich!

Geek wojny:

Umiesz zabić człowieka ołówkiem na siedem sposobów, zrobić gaz bojowy ze środków czystości oraz materiały wybuchowe z popularnego nawozu do kwiatków i jesteś cenionym w Internecie ekspertem od uzbrojenia. Najbardziej jednak interesujesz się okresem drugiej wojny światowej, w szczególności zaś niemiecką wojaczką. Nic więc dziwnego, że - gdy tylko trafiła się okazja - złożyłeś podanie do Narodowych Sił Rezerwowych, w nadziei, że będziesz mógł postrzelać do Niemców i pokazać na co cię stać.
Niestety nie udało się.
Diabli wiedzą, dlaczego nie chcieli cię do wojska: czy zaważyły testy sprawnościowe, psychologiczne, to, że nie mogłeś wykazać się zaświadczeniem o niekaralności (Policja nie lubi, gdy ktoś produkuje gaz trujący ze środków czystości) czy też płaskostopie.
W każdym razie: opuściłeś WKU pełen goryczy i przekonany, że ty jeszcze pokażesz tym ignorantom, ile jesteś wart!

Komputerowiec:

Oczy bolały Cię już od patrzenia w monitor, a w brzuchu burczało. Nie wiedziałeś kiedy ostatnio jadłeś, która była godzina, ani nawet czy to cały czas jest jeszcze dziś, czy już jutro. Jednak kwestie te nie zajmowały twojego umysłu. Za bardzo byłeś skupiony na ekranie, na którym klucz niewielkich samolocików mknął nisko nad ziemią. Bitwa toczyła się już od wielu godzin i powoli zbliżała się ku kulminacyjnemu momentowi. Rzeczywiście nie minęła nawet sekunda, a twoje maszyny minęły wzgórze i pognały ku ukrywającym się za nim pojazdom pancernym wroga.
Niestety zostały zauważone. Powietrze niemal natychmiast wypełniło się pociskami smugowymi. Precyzyjnymi ruchami myszy wydałeś nowe rozkazy swym wojownikom. Ci natychmiast odpowiedzieli pociskami rakietowymi. Główną zaletą twych podkomendnych była jednak szybkość i niska cena, nie wytrzymałość... Nie minęło więc więcej, niż pięć sekund, nim ostatni z nich poległ, a ty straciłeś rozeznanie w tym, co dzieje się na tym odcinku frontu. Teraz byłeś zdany jedynie na swoich sojuszników i nadzieję, że i oni wykonają swoją robotę.
Jak zwykle nie zawiodłeś się na nich.
- Tu zwiad naziemny! Tu zwiad naziemny – zaskrzeczała słuchawka. - Wszystkie rakiety w celu! Szwaby uciekają! Dobra robota sierżancie! - usłyszałeś gratulacje.
- No! A ci kretyni w MON-ie mówili, że bezzałogowce to strata czasu! – pomyślałeś gasząc komputer.

Korespondent Wojenny

Zdjęcie trupa w polskim mundurze: 1000 złotych. Płonący wóz pancerny (najlepiej nasz): 2000 złotych. Film z walącym się z nieba F-16: bezcenne! Niektórzy tak zwani „korespondenci wojenni" zadowalają się siedzeniem w bazie i nagrywaniem po sto razy tego samego czołgu tak, żeby wydawało się, że to zdjęcia prosto z frontu. Ty prezentujesz zupełnie inne podejście. Zawsze jesteś tam, gdzie dzieją się najciekawsze rzeczy czyli na linii ognia, wśród świszczących kul i wybuchów pocisków moździerzowych.

Ludzie mają prawo wiedzieć, co tam się naprawdę dzieje.

Kryminalista

Twoi goryle trzymali na muszkach trzech ludzi. A raczej żywe trupy, bowiem ktoś, kto próbował Cię oszukać nie mógł liczyć na to, że długo pociągnie. Rozejrzałeś się po biurze. Musiałeś przyznać, że ładnie się urządzili.
- I co teraz mam zrobić? - pomyślałeś. Miałeś wielką ochotę zabić tych frajerów, jednak na to przyjdzie pora gdy dowiesz się, co się stało z pieniędzmi, o których myśleli, że mogą Ci je ukraść. Twój wzrok padł na stojący na środku sali stół bilardowy. Przypomniała Ci się Twoja ulubiona scena z Zakazanego Imperium, serialu, który kiedyś oglądałeś.
- Znałem kiedyś człowieka, który zarabiał na życie połykając bile – powiedziałeś biorąc jedną z kul do rąk. - To była taka jakby cyrkowa sztuczka. Wkładał je do ust, wciągał do gardła, przełykał i potem wypluwał – wyjaśniłeś naśladując głos aktora. - Ludzie stawiali mu za to drinki – wspomniałeś nostalgicznie. - Kiedyś założyłem się z nim, że nie połknie kuli, którą mu podam. Włożył ją do ust, wciągnął do gardła, ale nie mógł wypluć, bowiem akurat ta bila była o kilka milimetrów szersza od innych. Biedak zadusił się na śmierć – powiedziałeś cichym głosem, a następnie zwróciłeś się do zaszokowanych słuchaczy. - Czy wiecie, jaki jest morał z tej opowieści? - zadałeś pytanie zupełnie jak na filmie.
- Nie! - odpowiedział ktoś, najpewniej przywódca.
- Powinniście zapytać siebie: co zrobię z wami, bo mnie wkurzyliście, skoro tamto było dla zabawy!?

Mściciel

Typowa, polska zbrodnia wygląda tak, że zbiera się banda drani i biją kogoś tak długo, aż umrze. Bo wtedy jest „pobicie ze skutkiem śmiertelnym" i dostaje się lżejszy wyrok. Czasem robią tak dla zabawy. Bo im się nudzi. Właśnie coś takiego spotkało Twojego syna.
Spotkałeś jednego z tych drani na sali sądowej. Powiedziałeś mu, żeby lepiej się przyznał i prosił o 25 lat. Bo w tym czasie może Ty umrzesz ze starości. Bo jeśli go jeszcze raz go zobaczysz, to na pewno go zabijesz.
Zaśmiał Ci się tylko w twarz.
Może nie wiedział, że przed Restartem byłeś w Legii Cudzoziemskiej. A może był zbyt głupi, żeby się bać.
Sąd skazał go na 3 lata więzienia. Zaocznie. Bo zwiał do Hiszpanii.
Zdobycie broni zajęło Ci trochę czasu. Wyśledzenie gościa i jego kumpli trochę więcej. Po wszystkim nawet nie ukrywałeś zwłok.
Twój syn nie był jedynym, którego spotkał taki los, a te młotki nie wymyśliły tego numeru same. W Polsce jest jeszcze wielu takich jak oni. Ty nie masz już nic do stracenia. Jak policja Cię złapie, to i tak dostaniesz dożywocie, niezależnie ilu jeszcze drani zabijesz. Możesz więc trochę posprzątać.

Naukowiec

Przed tobą leżał artefakt. W zasadzie tylko tyle mogłeś o nim powiedzieć, gdyż nawet opisanie go przychodziło Ci z trudem. Była to czarna, lśniąca płytka długości około10 centymetrów i szerokości 4. Jej ongiś elegancka powierzchnie pokryta była rysami i zadrapaniami świadczącymi o częstym wykorzystaniu. Gdy wziąłeś je do ręki, by dokonać precyzyjnego pomiaru urządzenie ożyło, a na jego powierzchni pojawiły się piktogramy i glify. Niektóre były ci znane: kula ziemska, koperta, słuchawka telefoniczna, inne całkowicie anonimowe. Znaczenia żadnych nie potrafiłeś odgadnąć. Musnąłeś przedmiot końcówką palca i wówczas odkryłeś, że reaguje on na dotyk. Z urządzenia dobyły się dźwięki układające się w dziką, buńczuczną melodię.
- Ein Musikinstrument – krzyknąłeś zachwycony. - Wunderbar

Oficer

Obrońcy Ojczyzny? Żywe maszynki do mielenia nazistowskiego mięsa? Inwestycje za grube miliony? Dla Ciebie to tylko banda smarkaczy przebranych za krzaki. Gdyby nie oficerowie tacy jak Ty byliby bezradni i zagubieni. O ile bowiem oni noszą granaty i karabiny Ty zajmujesz się tym, co najważniejsze: planowaniem, przygotowywaniem operacji i pilnowaniem, żeby te plany zostały zrealizowane bez potknięć i ofiar w ludziach. A przynajmniej: bez ofiar w TWOICH ludziach, bo kto by się przejmował TAMTYMI? Oczywiście nie znaczy to, że siedzisz bezpiecznie w bunkrze ślęcząc nad mapami. Dałbyś sobie odciąć rękę, żeby tak było. Gdy żołnierze zlegną pod ogniem, gdy trzeba tchnąć w nich ducha walki to Ty – nie zważając na snajperów i świszczące kule – musisz poderwać ich do ataku. Owszem, może nie jesteś już młodzieniaszkiem, nie znasz karate i nie zdobywasz najlepszych wyników na strzelnicy. Jednak bez Ciebie wszyscy ci tak zwani „komandosi" zginęliby marną śmiercią.

Partyzant:

Paryż nie był już tym samym miastem, co jeszcze dwa lata temu, ale dopiero po zapadnięciu godziny policyjnej stawał się naprawdę ponury. Panującą na ulicach ciszę mącił jedynie miarowy stuk butów patroli, a ciemność sprawiała wrażenie, jakby miasto wymarło. Tym razem jednak mrok był twoim sojusznikiem.
Po zmroku mogli poruszać się jedynie niektórzy ulubieńcy okupantów. Właśnie jednego z nich śledziłeś.
- Collaborateurs de mort! - krzyknąłeś gdy upewniłeś się, że nikt Cię nie widzi i dwa razy strzeliłeś mu w plecy z lugera, którego ukradłeś dzień wcześniej. - Vive la resistance!

Polityk

Powiedzmy sobie szczerze: nie po to pchałeś się do polityki, żeby pracować. A już w szczególności nie po to błagałeś wujka, który (tak się składa) jest szychą w MSZ-cie o wysłanie na placówkę w Neapolu. Miał być święty spokój, kasa za darmo i złocisty piasek nad Morzem Śródziemnym. A zamiast tego jest wojna, zamieszanie i jacyś kolesie jak z Jamesa Bonda. Ale Ty też nie jesteś bezbronny... Masz plecy w kraju, byłeś też na tyle przytomny, by nawiązać kontakty na miejscu, wśród lokalnych elit, polityków, biznesmenów, dziennikarzy i innych, wpływowych osób. Oraz oczywiście przysługuje Ci immunitet, więc przynajmniej lokalna policja może Ci nagwizdać. A jeśli to nie wystarczy zawsze pozostają Twoje największe atuty: spryt, instynkt polityczny i gadane.

Prywatny detektyw

Na początku nic nie wskazywało na to, że ta sprawa śmierdzi. Przeciwnie, to miało być typowe zlecenie z gatunku tak zwanego „wywiadu gospodarczego". Miałeś sprawdzić kierownika pewnej fabryki należącej do dużego koncernu medycznego, którego nazwy może nie powinieneś wymieniać. Ot, typowa praca dla zaniepokojonego prezesa, inwestora czy konkurenta, który chciał sprawdzić, czy pieniądze na pewno są dobrze lokowane, a nie przepadają na wódę i dziwki.
Już możesz powiedzieć, że z całą pewnością nie są legalnie inwestowane.
Gdyby w tym wszystkim coś nie śmierdziało, to twój partner nie wylądowałby w Wiśle z gardłem rozpłatanym od ucha do ucha.
W zasadzie, gdybyś był rozsądnym człowiekiem to zapewne byś zrezygnował, klientowi kazał się wypchać i nigdy, przenigdy nie zbliżył się więcej do nieruchomości firmy medycznej, której nazwy może bezpieczniej nie wymieniać.
Jednak Ty lubiłeś swego partnera. Co więcej: po dwudziestu latach kariery wreszcie trafiła Ci się sprawa jak z kart kryminału. Drugiej takiej okazji nie będzie. Nie spoczniesz, dopóki nie dowiesz się o co w tym wszystkim chodzi!

Przemytnik

Broń, amunicja, leki: to trzy rzeczy, które obecnie „zachodowi" potrzebne są najbardziej, chociaż,

jeśli zna się odpowiednich ludzi można sprzedać także i inne towary za stosownie większą cenę. Ty nie znasz. Lub przynajmniej nie przyznajesz się. Masz jednak niewielką, acz szybką łódź, na pokładzie której możesz w jedną noc pokonać Bałtyk. Trudno mówić, żeby praca była łatwa. Czyha na Ciebie wiele niebezpieczeństw: konkurencja z obu stron morza, Kriegsmarine, Ordnung Politzei... Jednak na tamtym brzegu ktoś czeka na twoje towary. A wraz z nim grube pieniądze.

Rozbitek czasu

Wychowałeś się w popegeerowskiej wiosce na Podkarpaciu, w rodzinie zastępczej, która akceptowała Cię tylko dlatego, że dostawał z opieki społecznej pieniądze na twoje „wychowanie".O swoich prawdziwych rodzicach wiedziałeś tylko tyle, że podobno zginęli w wypadku samochodowym.
Szczegółów nie znałeś, aż pewnego dnia w drzwiach waszego domu stanął potężnie zbudowany mężczyzna o silnym, austryjackim akcencie. Zażądał widzenia się z Tobą. Twój „wujek", którego koledzy od butelki nazywali „Wernon" wyraźnie go znał, bowiem na jego widok wpadł w furię i próbował wyrzucić go za drzwi.
Skończył z przestrzelonym kolanem.
Obcy powiedział, że nie jesteś Polakiem. Że urodziłeś się w jednym z miast z obcych strumieni czasoprzestrzennych, których ruiny pokrywały Dawną Ukrainę. Że sam jest robotem. Że twoi rodzice zginęli zgładzeni przez inne, złe roboty. Że jesteś ostatnim dziedzicem ongiś bogatej rodziny z Zony. I że jego zadaniem jest zwrócić Ci to dziedzictwo, jeśli zechcesz pójść za nim.
Oczywiście zaśmiałeś mu się w twarz.
Ale czasem miło pomyśleć, że być może gdzieś tam w ruinach faktycznie czeka na Ciebie wielki skarb robotów...

Spryciarz:

Wszystko zaczęło się od tego, że wyjechałeś do Włoch. Wiadomo: Włochy to piękny kraj, jest w nim ciepło i dobrze płacą studentom. Jak się jednak okazuje: tylko tym z politechniki lub akademii medycznej, a nie z kulturoznawstwa. Już miałeś wracać, gdy poznałeś Hansa. Hans był fajnym gościem jak na Niemca, dobrze się z nim piło. Raz po imprezie pokazałeś mu, co to jest technika i co masz na dysku twardym swojego laptopa. A to, co tam miałeś było przeznaczone wyłącznie dla oczu dorosłych. Hansowi aż zaświeciły się oczy, jak to zobaczył. Kolorowy obraz, dźwięk, niesamowita szczegółowość. I aktorki wszystkich kształtów i kolorów.
- Chłopie! Wiesz, jakbyśmy na tym w domu zarobili? - zapytał Cię. - Szkoda, że nie możemy tego w Niemczech pokazać.
Przecież mogliście. Natychmiast wydrukowałeś paszporty, dokumenty i przepustki na drukarce laserowej. I tak zaczęła się twoja wielka, wojenna przygoda. Faktycznie zarobiliście sporo. A czy nie boicie się GESTAPO? Nie, bo to przecież durnie są!

Stalker

Niektórzy nazywają Cię złodziejem, szabrownikiem i hieną cmentarną. Nie mają racji. Wszyscy wyżej wymienieni to kryminaliści. Ty masz licencje wydaną przez przez oficjalny organ i działasz według zasad podyktowanych przez umowy międzynarodowe dotyczące eksploracji Zony. Tak, oznacza to, że zakradasz się do ruin zniszczonych przez Burzę Czasoprzestrzenną miast by walczyć z potworami, dinozaurami i zbuntowanymi robotami oraz zdobywać artefakty obcych. Przynajmniej częściowo. Bowiem zdecydowanie bardziej wolisz ukryć się przed niebezpieczeństwem, niż walczyć. A od artefaktów wolisz sprzęt RTV, AGD i samochody, jeśli trafią się sprawne. Łatwiej je sprzedać na Aleco?.

Szeregowy rezerwowy

No więc...
Nienawidzisz wojny! Nienawidzisz wojska! Brzydzisz się przemocą! I jesteś pacyfistą! A najbardziej

brzydzisz się swoją głupotą!
Dwa lata temu skończyłeś studia na prywatnej uczelni i jak wszyscy z twojego roku trafiłeś na bezrobocie. Po sześciu miesiącach skończył Ci się zasiłek. Pani z PUP-u powiedziała Ci, że masz dwie możliwości: albo faktycznie zacząć szukać roboty, albo zapisać się do Narodowych Sił Rezerwowych. Akurat zbliżała się wojna, potrzeba było żołnierzy. Aby zachęcić poborowych oferowano szereg przywilejów, w tym dłuższy zasiłek i darmowe przejazdy komunikacją miejską. Podpisałeś więc podanie, pewien, że zanim skończysz szkolenie III Rzeczpospolita rozprawi się z Hitlerem.
Nie rozprawiła się.
Gorzej.
Dostałeś kryzysowe powołanie czasowe!
I teraz tkwisz w jakiejś dziurze, której nie ma nawet na mapach, po szyję w błocie i zastanawiasz się tylko nad jednym: jak tu zdobyć zwolnienie ze służby?

Szpieg

Na pierwszy rzut oka nie ma w tobie nic bohaterskiego. Na drugi i trzeci: też. Nikt, nigdy nie pomyślałby, że jesteś jednym z najbardziej zasłużonych synów, jakich wydała twoja Ojczyzna. I bardzo dobrze, bo gdyby tak było prawdopodobnie nie przeżyłbyś jednego dnia. Codziennie zjadasz śniadanie, wychodzisz z domu i pracujesz na jakimś, zupełnie nie rzucający się w oczy stanowisku. Nigdy prawdopodobnie nie awansujesz i nie przykujesz uwagi swojego szefostwa. I oto właśnie chodzi. Bowiem nie starałeś się o tą pracę dla pieniędzy. Starałeś się o nią dlatego, że daje ci doskonały dostęp do informacji. Jesteś zwykłym montażowym na linii produkcyjnej. Jednak dzięki temu doskonale wiesz, ile codziennie zjeżdża z niej czołgów, ile armat, transporterów opancerzonych i samolotów. I możesz podzielić się tą wiedzą z dowództwem. Możesz też przemycić laserowe znaczniki celów i rozmieścić je na terenie fabryki. Bowiem tylko głupek podejrzewałby o coś takiego tak niepozornego człowieka jak Ty.

Wojownik przyszłości

Pogrążone w ciemności ulice okupowanego Londynu nie były bezpiecznym miejscem dla samotnego żołnierza Wehrmachtu. Dlatego też obergefreiter Hans Dussel odbywając swą conocną wartę spodziewał się wszystkiego. Wszystkiego, ale nie widoku nagiego olbrzyma, który cicho niczym kot wyłonił się z mgły.
- Halt! - krzyknął Niemiec, gdy tylko zdołał opanować zdziwienie i wymierzył karabin w zbudowany jak u atlety tors nieznajomego.
Faktycznie golas zastygł w bezruchu. Jego stalowe muskuły lśniły w przytłumionym świetle latarni jak naoliwione. Płonące czerwienią oczy zmierzyły wartownika.
- Oddaj mi swoje ubranie – zażądał beznamiętnym głosem o silnym, austriackim akcencie.

X

Powiedziano Ci, że twoja praca będzie służyć społeczeństwu. Miałeś walczyć z bandytami, szpiegami i terrorystami. Faktycznie pomogłeś kilku takich umieścić za kratami. Jednak już od początku było widać, że coś tu nie gra. Najpierw było szkolenie. Potem przewieziono Cię do tajnej placówki naukowej gdzie... Nie, z całą pewnością nie prowadzono na Tobie eksperymentów. Przeciwnie, ci którzy zajmowali się Tobą doskonale wiedzieli, co robią, gdy cal po calu zmieniali cię w monstrum. Gdy zakończyłeś rehabilitację i drugą turę trening byłeś prawdziwym superszpiegiem. Nie musiałeś nawet infiltrować struktur wroga. Wystarczyło, że podszedłeś do budynku, a znałeś wszystkie, ukryte w nim tajemnice, jedna myśl wystarczała, by zmusić kogoś do samobójstwa, krótki spacer ulicą, by wskazać nielojalnych, przestępców czy agentów wroga. Mogłeś także zajrzeć do głów swoich przełożonych i kolegów. Z nich właśnie dowiedziałeś się, do czego tak naprawdę służy Twoja praca. Oraz jaki los Cię spotka, jeśli dasz po sobie poznać, że nie zgadzasz się z nimi,

Czekałeś więc w nadziei, że może kiedyś nadejdzie okazja do ucieczki lub zmiany pracodawcy. Ta zdarzyła się, gdy skierowano Cię do niewielkiego kraju w środku Europy. Gdy tylko mogłeś zgłosiłeś się do ich tajnych służb. Początkowo nikt nie wierzył twoim słowom. Później jednak jakoś zdołałeś ich przekonać. Teraz jesteś podwójnym agentem. I nareszcie masz poczucie, że to, co robisz faktycznie służy społeczeństwu.

Zawodowy żołnierz

- Żołnierz jest po to, żeby polec za ojczyznę! - Gdy słyszysz te słowa nie wiesz, czy śmiać się, czy płakać. Oczywiście kochasz swój kraj i jeśli będzie trzeba oddasz za niego życie, jednak żołnierz – zawodowiec taki jak Ty, a nie jakiś tam cieć z poboru - to w pierwszej kolejności inwestycja, która musi się zwrócić. To setki godzin ćwiczeń i doskonalenia się, tony wystrzelonej na poligonie amunicji oraz bezcenne doświadczenie bojowe niezbędne, by stworzyć prawdziwego profesjonalistę. Dla Ciebie wojna nie jest przygodą, czy patriotycznym zrywem. Jest pracą, w której dostajesz pensje i nagrody za realizacje celów premiowych.
A co robisz w tej pracy?
Cóż...
Dbasz o to, żeby to TAMCI ginęli za SWOJĄ ojczyznę!

2) Nowe Umiejętności

Aktorstwo (Spryt)
Aktorstwo jest sztuką udawania kogoś, kim się nie jest. Wykorzystują je zarówno artyści występujący w filmach lub teatrze, jak i szpiedzy oraz oszuści podszywający się pod inne osoby. Aktorstwa używasz zawsze, gdy udajesz inną osobę: gdy wcielasz się w niemieckiego oficera, podajesz za obywatela obcego państwa etc. Jeśli dysponujesz odpowiednim przebraniem otrzymujesz premię +2. Jeśli masz odpowiednie dowody tożsamości (np. masz dokumenty) +4. Jeśli próbujesz okłamać osobę, która cię zna otrzymujesz karę -4.

Hakowanie (Spryt)
Haking to gruntowna wiedza na temat działania komputerów (i innego sprzętu elektronicznego) obejmująca zarówno warstwę programistyczną jak i sprzętową. Dzięki tej umiejętności Bohater jest w stanie znajdować słabe punkty w systemach oraz wykorzystywać je do swoich celów, sprawiając by te działały na jego korzyść.

Taktyka (Spryt)
Umiejętność zastępuje umiejętność Wiedza: Strategia.

Strzelanie Z Ukrycia:
W każdej turze, w której postać oddaje strzały otrzymuje karę -4 do testów Skradania się. Postacie widzące, jak ich towarzysze giną lub zostają ranne Aktywują się natychmiast.
Nie wykryte postacie używające Skradania się postacie nie mogą być celem ostrzału.

Wiedza:
W 40:1 umiejętność Wiedza działa nieco inaczej, niż w innych światach. Postać posiadająca nią ma dostęp do wszystkich dziedzin wiedzy, dzięki szerokim zainteresowaniom i interdyscyplinarnemu wykształceniu. Posiada jednak szczególnie bogaty zasób informacji na pewnych polach. Na każdym stopniu tej Umiejętności wybiera jedną specjalizację (np. Język niemiecki, Historia, Obcy, Zjawiska nadprzyrodzone, Inżynieria genetyczna, Statki kosmiczne, Gry fabularne, Mity Chtulhu). Za każdym razem gdy wykonuje test dotyczący informacji NIE zawartych w posiadanych specjalizacjach otrzymujesz karę -4.

3) Nowe Zawady:

Abwehra (Poważna)
Postać jest agentem albo współpracownikiem *Abwehry* lub jakiegoś innego, wrogiego wywiadu. Być może sama zgodziła się na współpracę, być może została do niej zmuszona podstępem lub szantażem. Tak czy siak popełnia przestępstwo zagrożone dożywotnim więzieniem lub nawet karą śmierci. Tak więc tajemnica ta nigdy nie powinna wyjść na jaw. Niestety przynajmniej kilka osób w otoczeniu postaci zdaje sobie sprawę z tego faktu lub coś podejrzewa i nie zawaha się wykorzystać tej wiedzy, by ją szantażować.

Attentionwchore (Poważna)
Prowadzisz bardzo intensywne życie w sieci i robisz wszystko, dosłownie wszystko, by wywrzeć wrażenie na swoich internetowych koleżkach. Co tam, że ludzie mają większe domy, lepsze samochody i piękniejsze żony? W twoim życiu są lasery, wóda, dziwki, lasery, kosmici, naziści, lasery, włamania, strzelaniny i ucieczki przed stróżami prawa. Oraz lasery. I masz to wszystko nagrane na filmikach, które wrzuciłeś na swój blog! Dzięki temu zostawiasz po sobie straszliwy ślad w cyberprzestrzeni. Znalezienie dowolnej informacji o tobie (włącznie z pełną listą twoich przestępstw i kolorem twojej bielizny) ma PT 4.

Dar szczątkowy (Drobna lub poważna)
Postać jest nosicielem genu PSI. Niestety nie jest on u niej aktywny i nie posiada daru. Względnie jej dar jest tak słaby, że nie wart szkolenia. Nie zmienia to faktu, że nadal wytwarza ona zakłócenia w aurze magicznej. Postać nie może posiadać Umiejętności nadprzyrodzonych żadnego rodzaju. Dodatkowo zawsze, gdy korzysta z magii narażona jest na **Syndrom**.
Jeśli kampania, którą planuje Mistrz Gry jest nastawiona w dużej mierze na eksploatacji wątków magicznych Dar szczątkowy jest zawadą Poważną. W przeciwnym razie jest jedynie Drobną.

Dziad (Poważna)
Twój bohater urodził się „za Odrą" i dopiero kilka lat temu przeprowadził się do Europy Środkowej. Mógł należeć do Polonii, uciec przed prześladowaniami lub stanowi jednego z żołnierzy na uchodźstwie. Nie zmienia to faktu, że dla niego jest rok 1941, a nie 2030, telefony są na korbkę, samochód jest jeden na całą wieś, a o komputerach nikt nie słyszał. Postać otrzymuje karę -4 za każdym razem, gdy używa wytworów nowoczesnej cywilizacji (w szczególności z elektroniki).

Niemiec (Poważna)
- Jesteś Niemcem, ale nie nazistą! - możesz powtarzać to do woli, ale i tak nikt ci nie wierzy. Wszyscy widzą w tobie zakamuflowanego zdrajcę i prowokatora czekającego tylko, by wyciągnąć z kieszeni rozpylacz i zastrzelić wszystkich. Co gorsza twój akcent zdradza twoją narodowość nieomylnie. Otrzymujesz karę -2 do Charyzmy wobec obywateli krajów okupowanych i Europy Środkowej.

Troll (Drobna)
Zawsze, gdy siadasz przed komputerem wstępuje w ciebie istny diabeł. Rozbijasz się po forach, obrażasz ludzi, przedrzeźniasz i nikt cię nie lubi. Otrzymujesz karę -4 do rzutów na wszystkie umiejętności społeczne gdy jesteś w sieci.

Untermensch (Drobna lub poważna)
W krajach Europy Środkowej przebywa duża liczba Żydów, Azjatów, obywateli państw afrykańskich oraz innych osób, których Naziści z tej czy innej przyczyny nie lubią. Nikt rozsądny nic nie robi sobie z ich koloru skóry czy wyznania (zwłaszcza, że przez kilkadziesiąt lat ludzie się

do nich przyzwyczaili). Jednak „za Odrą” takich nie lubią. Jeśli Naziści schwytają postać posiadającą tą zawadę natychmiast ją rozstrzelają.
Zawada ta jest Drobna, jeśli przynależność narodową bohatera da się ukryć i Poważna, jeśli jest to niemożliwe.

Wyrok mafii (Poważna)
Twoja postać w jakiś sposób podpadła jednej z działających na kontynencie organizacji mafijnych. Być może jest zdrajcą, być może wie za wiele, lub też zabiła (albo aresztowała) wpływowego jej członka. Nie jest to istotne, bowiem gangsterzy wydali na ciebie wyrok śmierci. Po świecie krążą ich wysłannicy gotowi go zrealizować. Za każdym razem, gdy postać pojawia się na terenie aktywności organizacji przestępczej, której podpadła czyha na nią zabójca. Ma on charakterystyki pomniejszego Wroga. Zamiast na bohatera może uderzyć on na jego rodzinę lub towarzyszy, by go wywabić.

Zarejestrowany X (Drobna lub poważna)
W Polsce istnieje obowiązek rejestrowania mocy paranormalnych na posterunku policji, tak samo, jak istnieje obowiązek meldunkowy lub posiadania ubezpieczenia rolniczego. Jak w wypadku tych dwóch ostatnich nikt go nie przestrzega, za wyjątkiem kilku głupków, którzy chcieli być uczciwi i teraz żałują. W efekcie bowiem znaleźli się w kartotekach policyjnych. Teraz, za każdym razem, gdy ktoś popełni przestępstwo używając mocy podobnej natury jak ich policjanci zapraszają ich do siebie w celu udzielenia wyjaśnień.
W wersji poważnej tej zawady okoliczność taka ma miejsce minimum raz na dwa tygodnie.

„Zawiasy” (Poważna)
Bohater popełnił przestępstwo, nie koniecznie bardzo poważne i otrzymał wyrok w zawieszeniu. Państwo wierzy, że był to jednorazowy wybryk i od teraz będzie żył uczciwie. Jeśli jednak postać jeszcze raz popełni jakieś wykroczenie zostanie aresztowana na 6 miesięcy i (w wypadku udowodnienia mu winy) skazana na więzienie.

4) Nowe przewagi:

Wrodzone:

Artefakt / Artefakt mocy
Wymagania: Nowicjusz
Są to tak naprawdę dwie odrębne przewagi. Każdą z nich można wybrać jednocześnie. Jesteś szczęśliwym posiadaczem artefaktu obcej / przyszłej cywilizacji (przewaga Artefakt) lub przedmiotu magicznego (przewaga Artefakt mocy). Otrzymujesz jeden z nich o wartości do 10 000PLN. Jako Artefakt możesz traktować dowolny, futurystyczny ekwipunek z *Podręcznika Podstawowego* lub jeden z przedmiotów opisanych w dalszej części podręcznika.

Drugi dar:
Wymagania: Nowicjusz, Zdolności nadprzyrodzone: psionika
Urodziłeś się posiadając rzadki, podwójny dar psioniczny. Wybierz drugą Ścieżkę. Twoja postać może uczyć się mocy pochodzących z obydwu.

Maminsynek
Wymagania: Nowicjusz, postać nie może mieć zawady Dziad lub przewagi Zoner
Urodziłeś się na terytorium Miasta Matki i całe twe życie biegło pod troskliwym okiem superkomputera. Przez lata rozwój twojego organizmu był bacznie monitorowany przez tysiące sensorów gromadzących dane o twojej budowie ciała. Dzięki temu lekarze mają doskonałe pojęcie o tym, jak przeprowadzić na tobie nawet bardzo skomplikowane operacje. Nie musisz się więc bać,

że przypadkiem coś uszkodzą. Obliczając twój Próg zdrowia na potrzeby Cyborgizacji mnożysz Wigor razy 3, a nie 2.
Dodatkowo Bohater, który dorastał otoczony elektroniką najnowszej generacji otrzymuje premię +2 do wszystkich testów Hakowania oraz do Charyzmy (tylko wobec Robotów i SI). Z drugiej strony we współczesnym świecie czuje się jak w skansenie: otrzymuje karę -2 do testów Przekonywania, Wypytywania, Skradania się i Przetrwania.

Navy Seal:
Wymagania: Nowicjusz, postać musi mieć zawadę Ramol.
Jesteś żołnierzem zachodnich, elitarnych formacji. W chwili Resetu przypadkiem byłeś w Polsce. W efekcie straciłeś wszystko: rodzinę, bliskich, pracę, miejsce w świecie... Mijający czas także odcisną na tobie swe piętno. Nie straciłeś jednak swojego wyszkolenia. Otrzymujesz premię +2 do Strzelania i Walki.

Odznaka
Wymagania: Nowicjusz
Dysponujesz odznaką potwierdzającą, że pracujesz dla jakiegoś rodzaju legalnych służb działających w Polsce (albo innym kraju Europy Środkowej) lub innej instytucji. Może być to odznaka policyjna, straży granicznej, żandarmerii wojskowej, CBŚ, ABW, KGB, Ministerstwa X, Inspekcji Sanitarnej, legitymacja dziennikarska związana ze znaną gazetą etc. Wywołuje ona wrażenia. Otrzymujesz premię +2 do Charyzmy wobec osób nie znających przepisów.

Pamiątka z ojczyzny
Wymagania: Nowicjusz
W trakcie Restartu tysiące obcokrajowców: biznesmenów, turystów, zagranicznych studentów na stypendiach, pracowników ambasad czy robotników zostało uwięzionych w Europie Środkowej bez możliwości powrotu do swojego domu. Ty (lub twoi rodzice) miałeś pecha być jednym z nich. W odróżnieniu od innych jednak zachowałeś niewielką pamiątkę ze swego kraju ojczystego. I ma ona wartość nie tylko symboliczna.
Otrzymujesz 1000 PLN na zakup dowolnego przedmiotu z listy Współczesnego lub Dawnego ekwipunku pochodzących z dowolnego podręcznika do *Savage Worlds* (Mistrz Gry może nie dopuścić ekwipunku, który uzna za niezbalansowany). Możesz, a nawet powinieneś wybierać przedmioty, które zgodnie z logiką nigdy nie powinny trafić do Polski np. prawdziwą, japońską katanę, pistolet Desert Eagle, karabin maszynowy M2 Browning... Nie musisz ograniczać się do broni.
Zawsze, gdy korzystasz ze swojej pamiątki rodzinnej otrzymujesz premię +1 do testów.

Paszport dyplomatyczny
Wymagania: Nowicjusz
Posiadasz paszport dyplomatyczny. Oznacza to, że w każdym kraju, do którego wyjeżdżasz (oprócz twojego kraju rodzinnego) cieszysz się szeregiem przywilejów. Tak więc:
- Nie podlegasz prawu tego państwa i nie możesz zostać aresztowany ani zatrzymany przez policję lub tajne służby (ale możesz zostać uprowadzony przez „nieznanych sprawców”).
- Twoja osoba, pojazdy, mieszkania i bagaże nie mogą być przeszukiwane.
- Twoja korespondencja jest chroniona tajemnicą i nie może być (legalnie) czytana przez osoby trzecie.

Przywileje te rozciągają się też na twoją rodzinę.
Państwa Koalicyjne oraz Matka nie uznają rumuńskich oraz niemieckich paszportów dyplomatycznych (i vice versa). Hiszpańskie, rosyjskie, portugalskie, irlandzkie, włoskie, watykańskie i szaraszkowe respektują wszyscy na kontynencie. Państwa te przyjmują też wysłanników z całej Europy.

Zoner
Wymagania: Nowicjusz, postać nie może mieć zawady Dziad lub przewagi Maminsynek
Jesteś uchodźcą z Zony lub potomkiem takich uchodźców. Przed Burzą Czasoprzestrzenną w wielu miastach regionu praktykowano eugenikę i manipulacje genetyczne mające ulepszać ludzi, tworzono nawet dzieci o niezwykłych możliwościach „na zamówienie”. Ty nosisz w sobie ślady tego typu ulepszeń (lub też jesteś ofiarą zarażenia retrowirusem mutagennym). Otrzymujesz 20 000 PLN na zakup Cyberwszczepów (tylko Bioniki lub Terapii medycznych).

Mutant
Wymagania: Nowicjusz, Zoner
Co do Ciebie nie ma wątpliwości: na pewno miałeś kontakt z retrowirusem mutacyjnym i przeszedłeś ciężkie zakażenie. Twoje ciało jest bardzo poważnie zeszpecone. Otrzymujesz kolejne 20 000PLN na zakup Cyberwszczepów (z takimi samymi restrykcjami jak w wypadku przewagi Zoner). Ludzie jednak z trudem rozpoznają w tobie przedstawiciela własnego gatunku. Otrzymujesz więc karę -2 do Charyzmy.

Bojowe:

Akimbo:
Wymagania: Doświadczony
Z pistoletu potrafisz walić z obu rąk, jak w grach komputerowych. Jeśli masz dwie spluwy (tylko Pistolety, lecz już nie Pistolety maszynowe) możesz w jednej akcji oddać strzały z obydwu bez żadnych kar.

BAS-3:
Wymagania: Weteran, Walka k6
To najniższy i zarazem jedyny stopień systemu BAS, którego można nauczyć cywila. Generalnie pozbawiony jest on technik odbierających życie i trwale okaleczających charakterystycznych dla wyższych stopni. Jeśli w wyniku twojego ataku w walce wręcz (obojętnie z bronią czy bez) przeciwnik znajdzie się w Szoku musi dodatkowo wykonać test Wigoru, inaczej straci przytomność.

BAS-2
Wymagania: BAS-3 Wojsko Polskie
BAS-2 to niższy stopień systemu walki wręcz BAS, stworzonego dla Wojska i antyterrorystów, przystosowany do masowego szkolenia. Celem systemu jest możliwie szybkie zabicie, lub trwałe okaleczenie przeciwnika. Jeśli w wyniku twojego ataku w walce wręcz (obojętnie z bronią czy bez) przeciwnik znajdzie się w Szoku niezależnie od poprzednich efektów otrzymuje Ranę.

BAS-1
Wymagania: BAS-2
BAS-1 to oryginalny system walki wręcz stworzony w latach 80-tych na potrzeby Wojska Polskiego. Miał na celu zabicie lub trwałe okaleczenie przeciwnika jednym ciosem. Niestety okazał się zbyt niehumanitarny, żeby stosować go poza wojną, zbyt niebezpieczny dla ćwiczących, by umieścić go w oficjalnym programie szkolenia i zbyt skuteczny, żeby wypuścić jego adeptów na ulicę. Ochotnicy uczą się go na kursach wykupionych na własną rękę. Jeśli w wyniku twojego ataku w walce wręcz (obojętnie z bronią czy bez) przeciwnik znajdzie się w Szoku, niezależnie od poprzednich efektów otrzymuje Uraz.

Dynamiczne wejście
Wymagania: Doświadczony
„Dynamiczne wejście” to technika opanowania pomieszczenia często ćwiczona przez antyterrorystów. Opanowałeś niezbędne do niego umiejętności. Gdy spuszczasz się po linie ściana jest dla ciebie Normalnym terenem i możesz po niej Biegać (jedynie w dół). Dodatkowo akcje

otwierania lub wyważania drzwi (także przestrzeliwania zamka) są dla ciebie Akcją darmową, po której możesz wykonać normalny atak.

Kapitan Bomba!
Wymagania: Doświadczony, Strzelanie k8, Walka k8
Zawsze, gdy zadajesz obrażenia obcym dodajesz +2 do wyniku rzutu.

Łowca czołgów:
Wymagania: Doświadczony, Skradanie się k8, Strzelanie k8,
„Łowcy czołgów” to żołnierze wyszkoleni do skrytego niszczenia wrogich pojazdów opancerzonych, świetnie znający ich słabe punkty. Ilekroć strzelasz do wrogiego pojazdu używasz statystyk Bocznego pancerza zamiast Przedniego i Tylnego pancerza zamiast Bocznego. Naturalne trafienie w Tylny pancerz nie powoduje żadnych, dodatkowych efektów.

Militarne sztuki walki:
Wymagania: Nowicjusz, Walka k8
Przeszedłeś kurs walki wręcz dla żołnierzy sił specjalnych. Jeśli używasz w walce wręcz noża lub kolby karabinu zadajesz k6 obrażeń zamiast k4.
Jeśli próbujesz trafić przeciwnika w walce wręcz z pistoletu otrzymujesz premię +2.
Jeśli atakujesz przeciwnika nie mając broni i trafiasz w następnej rundzie automatycznie sięgasz po nóż lub pistolet.

Na postrach!
Wymagania: Doświadczony, Strzelanie k8, Zastraszanie k6
Strzelać można po to, żeby kogoś trafić, albo po to, żeby wrogowie pochowali się po kątach. Dzięki tej przewadze robisz to drugie. Zawsze, gdy używasz Ognia zaporowego osoby znajdujące się pod wzornikiem muszą wykonać test Odwagi inaczej ulegają Przerażeniu.

Real Life Wolfenstein:
Wymagania: Doświadczony, Strzelanie k8, Walka k8
Zawsze, gdy zadajesz obrażenia nazistom dodajesz +2 do wyniku rzutu.

Ręce, Które Kaleczą
Wymagania: Doświadczony, Walka k8
Jesteś mistrzem karate czy czymś takim. Kiedy atakujesz przeciwnika w walce wręcz nie posiadając broni zadajesz mu obrażenie równe twojej Sile + Walce. Nadal jednak jesteś traktowany jak Nieuzbrojony, a zadawane przez ciebie obrażenia są Niegroźne.
Przewaga ta zastępuje w *40:1* przewagi Uczeń Sztuk Walki oraz Adept Sztuk Walki.

Saperskie BHP
Wymagania: Doświadczony, Rzucanie k6
Wiesz, jak posługiwać się materiałami wybuchowymi tak, żeby nie zrobić sobie krzywdy. Zawsze, gdy obejmuje cię Wzornik Wybuchu środka bojowego (granatu, miny, zaklęcia etc.) który sam położyłeś ignorujesz obrażenia, chyba, że w teście wypadło 1.

Skręcić i Rozkręcić
Wymagania: Doświadczony, Zręczność k8
Rozkładanie na części pierwsze, czyszczenie i ponowne składanie broni jest ważnym elementem szkolenia wojskowego. Ty potrafisz zrobić to wyjątkowo szybko nawet po ciemku. Modyfikując broń o cesze Modułowy potrzebujesz tylko 1 tury, by zmienić jej parametry.

Snajper

Wymagania: Nowicjusz, Strzelanie k8
Ukończyłeś wojskowy kurs dla strzelców wyborowych i wiesz jak zabić na odległość. Strzelając z dowolnej broni zadajesz dodatkowe +2 obrażenia, pod warunkiem jednak, że wcześniej wykonałeś akcję Celowania.

Szybkie przeładowanie:
Wymagania: Nowicjusz, Zręczność k6
Dzięki błyskawicznemu refleksowi i wprawie potrafisz błyskawicznie przeładowywać broń podpinając nowe magazynki. Przeładowanie jej jest dla ciebie akcją darmową, niezależnie czy robisz to, bo skończyła ci się amunicja, czy tez dlatego, że chcesz wpakować do komory naboje o innym przeznaczeniu niż dotychchas używane.
Sztuczka ta nie wpływa na broń Nieporęczną i Bardzo nieporęczną.

Tacticool
Wymagania: Doświadczony, Zręczność k8
Uwielbiasz wszelkie militarne gadżety i nie wyobrażasz sobie bez nich życia. Możesz używać 6 dodatkowych elementów wyposażenia dla broni bez żadnych kar. Taka ilość zabawek oczywiście ci przeszkadza. Ale już się przyzwyczaiłeś.

Przywódcze:

Bagnet na broń!
Wymagania: Weteran, Baczność!, Do szturmu
Potrafisz poprowadzić swoich żołnierzy do ataku na bagnety. Jeśli w rezultacie choć jedna figurka sięgnie przeciwnika i zdoła wejść do walki wręcz (możesz być nią nawet ty) twoi żołnierze mogą wydobyć i nałożyć na karabiny bagnety jako Darmową Akcję oraz zwiększyć swoje Tempo do końca rundy o 3.

Cel! Pal!
Wymagania: Weteran, Strzelanie k8, Baczność!
Twoja skuteczność inspiruje podwładnych, którzy wkładają więcej serca w rażenie przeciwników. Twoi żołnierze otrzymują premię +1 do testów Strzelania.

Padnij!
Wymagania: Weteran, Baczność!, Skradanie się k8
Znasz niebezpieczeństwa pola walki i potrafisz ostrzec o nich swoich żołnierzy. Dzięki temu otrzymują oni premię +1 do skradania się, a PT ich trafienia rośnie o 1. Twoje PT trafienia pozostaje jednak bez zmian.

Zawodowe:

Wybraniec:
W „40 do 1” nie istnieje rozgraniczenie na Magię i Cuda. Z punktu widzenia tego świata każda działalność nadprzyrodzona mająca u swego źródła system mistyczny stanowi Magię. Przewaga Wybraniec funkcjonuje więc tak samo, jak w Podręczniku Podstawowym z tą różnicą, że jej użytkownik musi posiadać Zdolność nadprzyrodzoną: magia.
Nie można jednocześnie posiadać przewag Wybraniec i Czarodziej.

Bear Grylls
Wymagania: Nowicjusz, Przetrwanie k8, Wspinaczka k6, Pływanie k6
Potrafisz stosować różne, cyrkowe sztuczki, dzięki którym przebywając w dziczy otrzymujesz premię +2 do Przetrwania, Wspinaczki i Pływania. Dodatkowo nigdy nie potrzebujesz racji żywnościowych i wody przebywając w dziczy. Zawsze potrafisz bowiem podjeść paskudztwami, co

do których inni ludzie woleliby raczej nie przetrwać, niż włożyć je do ust. Dla swoich towarzyszy musisz jednak zdobywać żywność normalnie.

Broń z przydziału
Wymagania: Nowicjusz
Może śledząc twój szlak kariery tego nie widać, jednak twoimi działaniami realizujesz interes jakiejś, potężnej instytucji, najpewniej policji lub któregoś z resortów siłowych. Idąc na misję możesz skorzystać z jego pomocy w postaci sprzętu dostosowanego do okoliczności. Na początku każdego scenariusza możesz wybrać sobie ekwipunek warty 500PLN. Po zakończeniu scenariusza musisz go jednak zwrócić do kwatermistrza (lub potrącą ci jego wartość z wypłaty).
Przewagę tą można wybrać wiele razy. Korzyści z niej kumulują się.

Ciężki sprzęt
Wymagania: Doświadczony, Broń z przydziału, Pilotowanie, Prowadzenie lub Żegluga k8
Twoje działania reprezentują interes jakieś organizacji (najpewniej Wojska lub Policji) dysponującej dużą ilością fajnych zabawek na kołach i gąsienicach. W chwili, gdy wyruszasz na misję dowództwo przydziela ci jedną z nich do użytku. Przydzielony sprzęt zależy od charakteru zadania, jednak to ty masz ostatnie słowo do powiedzenia w jego wyborze. Rozpoczynając scenariusz możesz wybrać jeden, nieartefaktyczny, w pełni uzbrojony pojazd, który oddano pod twoje dowództwo.
Pojazd nie jest twoją własnością, a tylko został oddany pod twoją opiekę. Musisz go więc zwrócić. Jeśli zostanie zniszczony w sposób nie pozwalający na jego odtworzenie (lub w inny sposób utracony) nie otrzymujesz na koniec tego scenariusza Doświadczenia.

Detektyw
Wymagania: Nowicjusz, Spryt k6, Spostrzegawczość k6, Wypytywanie k6, Wyszukiwanie k8
Postać jest zawodowym śledczym: policjantem z wydziału kryminalnego lub prywatnym detektywem. Działając na miejscu zbrodni lub dokonując rewizji otrzymuje premię +2 do testów Spostrzegawczości. Otrzymuje też premię +2 do testów Wypytywania i Wyszukiwania w związku ze śledztwem, które prowadzi.

Dresiarz
Wymagania: Nowicjusz, Siła k8, Włamywanie k6, Zastraszanie k6
Jesteś przedstawicielem wiadomej subkultury. Twoja egzystencja toczy się głównie na ulicy, gdzie zajmujesz się różnymi, drobnymi przestępstwami. Z racji na twój bandycki wygląd ludzie boją się ciebie i słusznie. Ty nazywasz to respektem. Otrzymujesz premię +2 do Włamywania się i Zastraszania.

Dziennikarz
Wymagania: Nowicjusz, Wypytywanie k8, Wyszukiwanie k8, Wyśmiewanie k6
Jesteś dziennikarzem: freelancerem lub osobą zatrudnioną przez znaną redakcję. Jako taki stanowisz prawdziwego speca od znajdowania ukrytych i często niejawnych informacji. Otrzymujesz premię +2 do Wypytywania, Wyszukiwania i Wyśmiewania.
Dodatkowo, z racji na obowiązujące prawo każda instytucja państwowa i samorządowa musi ci w ciągu 3 dni roboczych odpowiedzieć (choć niekoniecznie zgodnie z prawdą) na pytanie jakie zadasz jej listownie lub telefonicznie.

Haker:
Wymagania: Nowicjusz, Hakowanie k10
Posiadasz gigantyczną, praktyczną wiedzę o działaniu oprogramowania komputerowego, którą potrafisz wykorzystać zarówno w życiu zawodowym, jak i jako broń. Otrzymujesz premię +2 za każdym razem gdy wykorzystujesz komputer, zarówno do działalności typowej, jak i wymagającej

Hakowania.

Kombinator
Wymagania: Nowicjusz, Spryt k8, Przekonywanie k8, Włamywanie k6, Wyśmiewanie k6
W swoim życiu nigdy nie przepracowałeś więcej, niż trzeba, żeby dostać zasiłek. Utrzymujesz się głównie z niego, z zapomóg, dorywczych prac na czarno, zbierania puszek oraz oczywiście drobnych przestępstw. Nieraz musisz zdrowo się nakombinować, żeby wyjść na swoje, ale zasadniczo ci się to opłaca. Opanowałeś też masę umiejętności o których innym ludziom się nawet nie śniło. Otrzymujesz więc premię +2 do Włamywania się, Wyśmiewania oraz Przekonywania. Ponadto, jeśli twój Mistrz Gry używa zasad Utrzymania twoja postać zawsze może żyć na poziomie Biednym nie płacąc za to ani złotówki.

Ksenolog:
Wymagania: Nowicjusz, Spryt k8, Wiedza: obcy k8
Ksenologia to nowa nauka łącząca w sobie elementy psychologii, biologii i socjologii. Jej przedmiotem studiów są obce rasy rozumne. Ty natomiast jesteś jej adeptem. Otrzymujesz premię +2 do wszystkich testów Wiedzy, których przedmiotem są obcy oraz +2 do Charyzmy wobec nich.

Magister humanista:
Wymagania: Spryt k8, Wiedza (historia) k6, Wyszukiwanie k6
Kariera po polsku: 1930: dostajesz się na studia, 1932: zaczynasz drugi fakultet, 1935: Kończysz studia i trafiasz na bezrobocie. 1937: Znajdujesz pracę. Na budowie. 1939: Zostajesz majstrem. Otrzymujesz premię +2 do Wiedzy: ogólnej, Wiedzy: historia, Wyszukiwania i (jeśli rozwiniesz tą umiejętność) Reperowania.

Niewybredny user
Wymagania: Nowicjusz
Pytanie brzmi: po co za coś płacić, kiedy możesz mieć takie samo, taniej, mniejsze i za darmo? A to, że gorsze? Ty nie widzisz różnicy! Nie otrzymujesz kary za korzystanie za wykorzystywanie Smartphona zamiast komputera.

Odtwórca historii
Wymagania: Nowicjusz, Aktorstwo k8, Przekonywanie k8
Twoją pasją jest odtwarzanie historii. Całą młodość i pół dorosłości spędziłeś biegając po dawnych polach bitew przebrany za krzyżaka, żołnierza napoleońskiego lub esesmana. W efekcie masz szafę wypchaną strojami z różnych epok i świetnie rozumiesz mentalność tych ludzi. Otrzymujesz premię +2 do testów Aktorstwa i Przekonywania zawsze, gdy udajesz mieszkańca Starej Europy oraz do testów Wiedzy: historia.

Phreaker:
Wymagania: Nowicjusz, Spryt k8
Phreakerami określano dawniej osoby, które włamywały się do sieci telefonicznej, by dzwonić za darmo. Dziś określa się tak każdego, kto wykorzystując swoją wiedzę na temat urządzeń elektronicznych jak bankomaty, kamery monitoringu, systemy alarmowe, budki telefoniczne etc. włamuje się do nich, by osiągnąć jakiś swój cel (zazwyczaj niecny). Otrzymujesz premię +2 do wszystkich testów Hakowania i Reperowania.

Progammer:
Wymagania: Nowicjusz, Hakowanie k8, Hazard k8
Jesteś mistrzem gier komputerowych, klikasz tak szybko, że nawet piloci myśliwców mogą pozazdrościć ci refleksu. Otrzymujesz premię +2 do testów Hakowania i Hazardu zawsze, gdy grasz w jakąś grę wideo oraz gdy sterujesz Bezzałogowcem.

Saper:
Wymagania: Nowicjusz
Uwielbiasz eksplozje i wszystko, co z nimi związane, co więcej zdajesz się mieć nieskończone źródło materiałów wybuchowych. Po zakończeniu scenariusza twoja postać otrzymuje z powrotem od Mistrza Gry wszystkie zużyte środki do robienia bum (tzn. miny, materiały wybuchowe, granaty, pociski do granatników i zapalniki) pod warunkiem, że kupiła je za własne pieniądze.

Stalker:
Wymagania: Nowicjusz, Przetrwanie k8, Reperowanie k8, Spostrzegawczość k6
Stalkerzy to ludzie przemierzający Zonę w poszukiwaniu artefaktów obcych i innych przedmiotów, które można dobrze sprzedać. W swych działaniach zmuszeni są uważać na liczne, naturalne i stworzone przez człowieka niebezpieczeństwa tego regionu. Wybierając tą przewagę otrzymujesz premię +2 do testów Przetrwania i Reperowania oraz Spostrzegawczości. Tą ostatnią otrzymujesz jedynie w chwili, gdy przeszukujesz jakieś pomieszczenie.

Szpieg:
Wymagania: Nowicjusz, Spryt k8, Przekonywanie k6, Skradanie się k6, Wypytywanie k6
Dobry szpieg to nie ninja. To osobnik, który w niezauważony sposób jest w stanie odnaleźć i pozyskać ważne dla dowództwa i bezpieczeństwa narodowego informacje, a następnie przekazać je przełożonym. Nie powinien rzucać się w oczy. Ty się nie rzucasz. Otrzymujesz premię +2 do Skradania się, Przekonywania i Wypytywania.

Wojsko Polskie:
Wymagania: Nowicjusz, Siła k8, Wigor k8, Zręczność k6
Należałeś do Wojska Polskiego, przeszedłeś szkolenie i prawdopodobnie walczyłeś na froncie. Otrzymujesz premię +2 do dwóch umiejętności (jeśli masz je rozwinięte) zależnych od charakteru twojej służby:
- **1 Brygada** (dawniej Pułk) Specjalna W Lubańcu: Odwaga i Skradanie się
- **Agat:** Pływanie i Wspinaczka
- Dywizja górska: Przetrwanie i Wspinaczka
- Dywizja powietrzno-desantowa: Pilotowanie i Przetrwanie
- **Formoza:** Pływanie i Skradanie się
- Grom: Skradanie się i Wspinaczka
- Kawaleria pancerna: Prowadzenie i Reperowanie
- **Kompania reprezentacyjna:** Odwaga i Przekonywanie
- **Korpus oficerski:** Taktyka i Zastraszanie
- Lotnictwo: Pilotowanie i Reperowanie
- **Marynarka wojenna:** Pływanie i Żegluga
- **NIL:** Skradanie się i Zastraszanie
- Piechota zmechanizowana: Prowadzenie i Odwaga
- **Pododdział artylerii / artylerii przeciwlotniczej:** Odwaga i Strzelanie (tylko broń pokładowa i stacjonarna)
- Pododdział rozpoznania: Odwaga i Skradanie się
- **Saperzy:** Odwaga i Spostrzegawczość
- Kompania zabezpieczenia medycznego: Leczenie i Odwaga
- Kompania zabezpieczenia technicznego: Odwaga i Reperowanie
- Wojska radioelektroniczne: Hakowanie i Odwaga
Przewagę tą można wybrać wiele razy, za każdym razem decydując się na inny rodzaj służby. Pamiętać należy, że premie z Przewag zawodowych nie kumulują się.

Złodziej samochodowy

Wymagania: Nowicjusz, Prowadzenie k6, Włamywanie się k8
Kiedyś tacy jak ty jeździli do Niemiec, by tam kraść samochody, które potem sprzedawali na Ukrainie. Potem przyszedł Restart i rynek się skurczył, jednak nie znaczy to, że znikł całkowicie. Ty kultywujesz ten proceder. Otrzymujesz premię +2 do Prowadzenia i Włamywania się.

Nadprzyrodzone:

Skąd w Polsce magia?
Wątki nadprzyrodzone są prawdopodobnie najbardziej kontrowersyjnym elementem świata 40:1. Umieszczone zostały w nim z trzech powodów:
- po pierwsze wielu graczy lubi postaci nadprzyrodzone.
- po drugie są tradycyjnie wiązane z III Rzeszą.
- po trzecie stanowią przynajmniej częściową przeciwwagę dla technologicznej przewagi państw Europy Środkowej.

Jednak ich obecność może przeszkadzać osobą chcącym grać w konwencji *military fiction* lub zachować atmosferę współczesnej Polski. W takim razie proponowałbym przyjąć zasadę, że Zdolnościami nadprzyrodzonymi: Magia dysponować mogą jedynie bohaterowie ze Starej Europy, natomiast Psioniką z Szaraszki 17.
Jeśli nadal ilość magii i zjawisk paranormalnych jest dla was za duża zwyczajnie je zignorujcie.

Ciemna / Jasna strona mocy:
Wymagania: Nowicjusz, Umiejętności nadprzyrodzone: Magia
Wybierz stronę, po której stoisz w metafizycznym konflikcie. Od tej pory otrzymujesz premię +2 do testów aktywacji związanych z nią mocy i karę -2 w wypadku mocy konkurencji. Nie możesz posiadać obydwu wariantów tej przewagi jednocześnie.
- **Moce ciemności to:** *Aura bólu, Czarny rytuał, Dematerializacja, Dotyk wampira, Pociski, Przykręcenie, Przerażenie, Spowolnienie, Wezwanie sojusznika, Władca marionetek, Wybuch, Zaciemnienie, Zionięcie, Zombie,*
- **Moce jasności to:** *Biała magia, Grom, Leczenie, Odbicie, Orzeźwienie, Pancerz, Podkręcenie, Przyśpieszenie, Rozproszenie, Talent bojowy, Szybkość, Uzdrowienie, Wygnanie*

Magiczna specjalizacja:
Wymagania: Nowicjusz, Umiejętności nadprzyrodzone: Magia.
Jesteś specjalistą od jakiejś sztuki magicznej (np. ognia, lodu, nekromancji etc.). Możesz wybrać jeden Wariant (patrz *Patch 2.0* s.36). Od tej pory możesz korzystać z każdej swojej mocy tak, jakby posiadała ten Wariant lub w jej wariancie podstawowym. Przewagę tą możesz wybrać kilka razy, za każdym decydując się na inny wariant.

Przyzywacza:
Wymagania: Doświadczony, Umiejętności nadprzyrodzone: Magia.
Magowie są specjalistami od wywoływania istot nie z tego świata. Ty jednak tą umiejętność zmieniłeś w sztukę. Kiedy używasz mocy *Wezwanie Sojusznika* i *Zombie* ich efekty są permanentne, jednak nie możesz odzyskać wydanych w ten sposób Punktów Mocy tak długo, aż kontrolowane istoty nie zginą lub nie przerwiesz zaklęcia.

Druga liga:
Wymagania: Nowicjusz, Figura, Umiejętności nadprzyrodzone: Psionika lub Supermoce.
Należysz do najlepiej zapowiadających się i doświadczonych psionów (przynajmniej w swojej dziedzinie). Zawsze, na potrzeby testów swoich Umiejętności Nadprzyrodzonych jako Kości Figury używasz k8.

Pierwsza liga:

Wymagania: Weteran, Druga liga,
Należysz do najlepiej wyszkolonych psionów, a użycie mocy jest dla ciebie tak łatwe jak oddychanie. Zawsze, na potrzeby testów swoich Umiejętności Nadprzyrodzonych jako Kości Figury używasz k10.

Moc umysłu:
Wymagania: Weteran, Umiejętności nadprzyrodzone: Psionika lub Supermoce.
Dla dobrego psiona użycie mocy jest równie łatwe, jak wykonanie ruchu ręką. Użycie mocy jest dla ciebie akcją darmową. Nadal nie możesz stosować mocy dwa razy w tej samej turze.

Sygnatura:
Wymagania: Weteran, Umiejętności nadprzyrodzone: Psionika lub Supermoce.
Niekiedy moce psioniczne stają się elementem rozpoznawczym jednego z ich użytkowników, tak jak podpis zabójcy. Możesz wybrać jedną Moc. Od tego momentu stanowi twój „znak rozpoznawczy". Zawsze, gdy uda ci się test aktywacji otrzymujesz darmowe Przebicie. Przewagę tą możesz wybrać tylko raz, dla jednej mocy.

Uliczny Bohater
Wymagania: Nowicjusz, Zdolność nadprzyrodzona: Psionika lub Supermoce, Umiejętność nadprzyrodzona k8
Powiedzmy sobie szczerze: pojawienie się różnego rodzaju ludzi mocy było ostatnią rzeczą, jakiej wymiar sprawiedliwości potrzebowały do szczęścia. Tym bardziej, że spora część z nich zajęła się „bronieniem" swojej najbliższej okolicy, usuwaniem z niej różnych, ich zdaniem niepożądanych elementów i ogólnemu popełnianiem wykroczeń przeciwko mieniu i nietykalności osobistej. Ty jesteś jednym z tych „bohaterów". Tak zwani szanowani obywatele widzą w tobie chuligana, ale na ulicach twoja ksywka budzi respekt, a nawet trwogę, tak samo, jak Moc twego umysłu i siła twoich pięści.
Tak długo, jak długo walczysz używając gołych pięści, noża, kija bejsbolowego lub innej broni ulicznej używasz swojej najwyższej Umiejętności Nadprzyrodzonej zamiast Walki (także do obliczania Obrony) i Zastraszania.

Technomancja
Wymagania: Nowicjusz, Spryt k8, Zdolności nadprzyrodzone: Magia, Rzucanie czarów k8, Wiedza (dowolna nauka ścisła) k6
„Technomancja" to prąd myślowy wśród współczesnych czarowników. Jego wyznawcy odrzucają mistycyzm, wiarę, zwyczaj palenia czarnych świeczek i resztę tego, co nazywają „nawiedzonym bełkotem" na rzecz rzetelnego, naukowego badania zjawisk pozazmysłowych. Notują też sukcesy. Postać posiadająca tą przewagę może poświęcić rundę na przeanalizowanie komputerowej mapy przepływu mocy i dostosowanie do lokalnej aury struktury swego zaklęcia. W następnej rundzie otrzymuje premię +2 do testu Rzucania czarów. Aby przewaga działała postać musi mieć dostęp do jakiegoś komputera lub smartphonu.
Bohater, który wybrał Technomancję nie może posiadać przewag Czarodziej lub Wybraniec.

Trening magiczny / psioniczny:
Wymagania: Nowicjusz, Zdolności nadprzyrodzone (dowolne)
Spędziłeś wiele czasu na ćwiczeniu swoich umiejętności nadprzyrodzonych. Otrzymujesz dodatkowe Moce w liczbie równej początkowym mocom swojej postaci oraz 5 pm.
Jeśli jesteś Superbohaterem nie otrzymujesz punktów mocy, ale automatycznie rozwijasz nową Supermoc na poziom k4.
Przewagę tą można wybrać raz na Rangę. Zauważ, że niezależnie od niej możesz wybrać też przewagi Dodatkowe punkty mocy i Nowa moc.

Wiedza tajemna:
Wymagania: Nowicjusz, Umiejętność nadprzyrodzona (dowolna)
Czarownicy połowę swego życia spędzają nad zakazanymi grimuarami, a psioni w skryptach i notatkach naukowców wyjaśniających działanie ich mocy. W efekcie gromadzą pokaźne zasoby wiedzy z wszystkich dziedzin i mogą używać swojej kości Umiejętności nadprzyrodzonych -2 zamiast kości Wiedzy.

Zdolności nadprzyrodzone (Magia):
Przewaga ta działa, jak przewaga opisana na stronie 108 *Podręcznika Podstawowego*. Czarownik może wybierać dowolne, opisane w nim moce, moce z Patch 2.0 oraz dowolne moce opisane w podręczniku do *40 do 1* **za wyjątkiem:** *Defleksja, Dotyk śmierci, Działko gaussa, EKG, Fatality!, Karateka umysłu, Nóż psioniczny, Prekognitywny atak, Prekognitywny unik, Pole antymagii, Radio, Sztorm psioniczny, Trzecia ręka, Wyszukiwarka umysłów,*

Zdolności nadprzyrodzone (Psionika)
Działają, jak opisane w *Podręczniku Podstawowym* na stronie 109 z tą różnicą, że tworząc postać Psionik wybiera swoją ścieżkę psioniczną. Może uczyć się jedynie mocy dostępnych na niej. Ścieżki te (wraz z dostępnymi mocami) to:
- **Elektrokinetyk:** *Blackout, Błyskawica*, Chwytak magnetyczny*, Człowiek – bateria, Człowiek – wariograf, Detektor metalu, Działaj złomie!, Działko gaussa, EKG, Elektromagnetyzm*, Elektryczny dotyk*, EMP, Manipulacja żywiołem (Elektryczność), Piorun kulisty*, Poduszka magnetyczna*, Pole Antymagii, Radio, Taser*, Uziemienie**
- **Jasnowidz:** *Człowiek – wariograf, Dar języków*, Detektor metalu, EKG, Lokalizacja, Mowa zwierząt*, Pismo automatyczne, Podkręcenie** (tylko Spryt i Duch, jedynie na siebie), *Pole antymagii, Prekognitywny atak, Prekognitywny unik, Rentgen, Sokoli wzrok*, Sowi wzrok*, Talent bojowy, Wróżenie*, Wyczucie sekretów, Wykrycie mocy*, Wzrok czarnoksiężnika*
- **Telekinetyk:** *Bariera*, Ciągnij / pchaj, Deflekcja, Dotyk śmierci, Fatality!, Karateka umysłu, Lot*, Odbicie pocisków*, Oplątanie*, Pociski*, Pole antymagii, Przykręcenie / podkręcenie* (*tylko Siła i Zręczność, jedynie na sobie), *Psuj, Spowolnienie, Telekineza*, Tarcza*, Trzecia ręka, Uderzenie mocy, Wyginanie łyżeczek,*
- ***Telepata:*** *Aura bólu*, Człowiek – wariograf, Czytanie myśli, Fatality!, Luka pamięci, Iluzje, Nóż psioniczny*, Oszołomienie*, Pole antymagii, Prekognitywny atak, Prekognitywny unik, Powodowanie strachu*, Psioniczna niewidzialność*, Sztorm psioniczny*, Telepatia, Uśpienie*, Władca marionetek*, Wyszukiwarka umysłów, Zamęt**
* gwiazdką oznaczono moce z *Podręcznika* podstawowego *lub Patch 2.0* oraz ich warianty.

Zdolności nadprzyrodzone (Supermoce):
Działają dokładnie, jak opisane na stronie 109 *Podręcznika podstawowego.*

Niesamowite:

Polak potrafi
Wymagania: Nowicjusz, Spryt k8
Jeśli miałeś kontakt dotykowy z jakimś urządzeniem (obojętnie jak prostym) przez dłużej niż 15 minut możesz oznajmić, że zepsuło się, nie działa i nie da się go naprawić.

Koneser horrorów
Wymagania: Nowicjusz, Duch k8, Spryt k8, Wyśmiewanie k8
Widziałeś, czytałeś i grałeś w niemal wszystkie horrory. Twój umysł jest tak impregnowany na nadprzyrodzoną grozę przez popkulturę, że lekceważysz zasadę Przerażający dotyczącą niektórych przeciwników.

Powered by vodka

Wymagania: Nowicjusz, Dla kurażu
W momencie, gdy sobie chlapniesz żadna rzecz nie jest dla ciebie niemożliwa. Przez jedną rundkę za każde 50 gram spożytej wódki lub spirytusu (prawdziwy Słowianin pije tylko wódkę) możesz wykonywać jedną, darmową akcję bez kary -2 do rzutów. Po tym, jak skończą ci się darmowe akcje dopada cię normalny efekt upojenia alkoholowego.

Prognoza krótkoterminowa
Wymagania: Nowicjusz, Spryt k8, Wiedza: psychologia k8
Jesteś mistrzem analizy, przewidywania ludzkich zachowań i wykorzystywania ich na własną korzyść. W swojej rundzie, zanim wykonasz jakiekolwiek działania możesz wydać Fuksa i zażądać, żeby wszystkie postacie mające niższą od ciebie inicjatywę zadeklarowały ruchy w swoich kolejkach. Ruchów tych nie mogą zmieniać niezależnie od tego, co się stanie. Następnie wykonujesz rundę normalnie.

Słowiańska medycyna ludowa
Wymagania: Nowicjusz, Wigor k8, Przetrwanie k6
Nigdy nie chorujesz, a jeśli już chorujesz, to leczysz się domowymi sposobami, bo nie stać cię na leki. Twoje domowe sposoby opierają się na zażywaniu aspiryny, witaminy C i piciu wódki. Tak długo, jak długo masz dostęp do wszystkich tych składników jesteś traktowany jakbyś znajdował się pod Opieką lekarską na poziomie roku 2010.

Widziałem to w telewizji:
Wymagania: Nowicjusz, Spryt k8, Wiedza (dowolna) k6
Oglądałeś masę programów w których różni sprytni ludzie pokazywali, jak rozbraja się bomby, wyskakuje z dziesiątego piętra (albo pędzącego pociągu) lub powoduje wypadek samochodowy tak, żeby nic się przy tym nikomu nie stało. Jesteś głęboko przekonany, że także możesz zrobić to samo w domu. Za każdym razem, gdy robisz coś ryzykownego, co grozi odniesieniem obrażeń przez ciebie lub osoby trzecie i nie jest bezpośrednio związane z walką jako Kość figury używasz k8.

Widziałem to w Internecie:
Wymagania: Doświadczony, Widziałem to w telewizji
Oglądałeś w sieci masę filmików, na których różni niebezpieczni ludzie robili masę niebezpiecznych rzeczy w domu i też tak chcesz. Przewaga działa jak Widziałem to w telewizji, przy czym używasz k10.

Społeczne:

Alibi
Wymagania: Doświadczony, Spryt k8, Przekonywanie k8,
Alibi to dowód sądowy, który niezbicie świadczy, że podejrzany w chwili popełnienia przestępstwa znajdował się w innym miejscu. Ty zawsze potrafisz takie znaleźć, czy to za sprawą kumotrów, którzy zeznają na twoją korzyść, czy też zwyczajnie sprawiając wrażenie, że robiłeś coś innego np. za sprawą swojego rutynowego, dobrze znanego zachowania. Celem stworzenia alibi musisz pozostawać w jakimś miejscu przez tydzień budując legendę. Codziennie musisz wykonywać test Przekonywania o PT 6. W momencie, gdy zdasz minimum 4 takie testy posiadasz gotowe alibi. Osoby prowadzące przeciwko tobie śledztwo znajdą mnóstwo dowodów na to, że byłeś w całkiem innym miejscu, niż miejsce ewentualnej zbrodni.

Fałszywa tożsamość
Wymagania: Nowicjusz, Aktorstwo k6, Przekonywanie k6
Posiadasz fałszywą tożsamość. Poświęciłeś wiele czasu na budowę jej legendy, dysponujesz też odpowiednimi papierami, by poświadczyć jej autentyczność (w tym dowodem tożsamości, dyplomami ukończenia studiów etc.). Jeśli jesteś pracownikiem wywiadu: są one całkowicie

prawdziwe i wystawione przez odpowiednie urzędy. Stwórz nową osobowość postaci (np. żołnierz wehrmachtu, francuski biznesmen, rzeźnik spod Radomia). W dowolnym momencie możesz zacząć podawać się za tego człowieka. Otrzymujesz premię +4 do wszystkich testów społecznych mających przekonać twoich rozmówców, że nie jesteś sobą, tylko tą, fikcyjną osobą.

Możesz wybrać tą przewagę kilka razy, za każdym otrzymując inną fałszywą tożsamość.

Hande hoch!
Wymagania: Doświadczony, Duch k8, Zastraszanie k8
Jeśli wykonasz Próbę woli (w oparciu o Zastraszanie) wobec Blotek znajdujących się w twoim Zasięgu dowodzenia, te poddają się ci i przechodzą pod twoją kontrolę. Blotki wykonują twoje polecenia (za wyjątkiem ataku na inne postacie i samobójstwa) tak długo, jak długo trzymasz je na muszce lub nie znajdą się w Zasięgu dowodzenia figur, którym winne są posłuszeństwo.

Przewaga ta wpływa jedynie na ludzi i podobne istoty, a i to jedynie w sytuacji, gdy masz jakąś broń. Jeśli twoje ofiary są nieuzbrojone lub nie sięgnęły jeszcze po broń wykonując Próbę woli otrzymują karę -4. Hande hoch! nie działa na figury.

Internetowy guru:
Wymagania: Nowicjusz, Spryt k10
W internecie uchodzisz za znawcę jakiejś dziedziny (np. prawa, starych filmów, samochodów etc.). Ludzie dość często zwracają się do ciebie o pomoc i otaczają cię szacunkiem. Twój nick jest rozpoznawalny i nikt nie stara się ciebie obrazić. Otrzymujesz premię +2 do Charyzmy zawsze, gdy prowadzisz rozmowę przez sieć.

Język gestów:
Wymagania: Spryt k6, Zręczność k6
Oddziały specjalne kładą duży nacisk na umiejętność porozumiewania się po cichu, za pomocą znaków i mowy ciała. Ty posiadłeś tą umiejętność w mistrzowski sposób. Możesz przekazać dowolnej postaci komunikat liczący 1 słowo za każdy twój punkt Sprytu + Charyzmy na turę bez czynienia jakiegokolwiek hałasu.

Podchwytliwe pytanie
Wymagania: Nowicjusz, Spryt k8, Wypytywanie k8,
Coś w tobie sprawia, że nie sposób nie odpowiedzieć na twoje pytania. Wykonując Próbę woli oraz wydając jeden Fuks możesz sprawić, że twój rozmówca odpowie na jedno pytanie. Odpowiedź może sprowadzać się do prostego tak lub nie. Musi jednak być prawdziwa.

Rozmowa o interesach
Wymagania: Doświadczony, Charyzma +2
Prawdziwy człowiek interesu podchodzi do swojej pracy bez uprzedzeń i z otwartym umysłem. Nie obchodzi go to, kim są jego partnerzy, jak są zamożni i jaki światopogląd reprezentują. Interesuje go natomiast to, jak może sprawić, by stali się zadowolony klientami. Zawsze, gdy rozmawiasz z jakimiś postaciami i jesteś w stanie znaleźć jakąś, łączącą was korzyść (np. „Zabierzecie cały nasz dobytek, ale puścicie nas wolno!") ich nastawienie do ciebie jest (co najmniej) Neutralne.

Schadenfreude
Wymagania: Nowicjusz, Zastraszanie k6, Wypytywanie k6
Schadenfreude to niemieckie określenie na uczucie radości wywoływane przez cudze niepowodzenia. Tobie często towarzyszy podczas pracy. Dzięki niemu otrzymujesz premię +2 do testów Przekonywania, Wypytywania i Zastraszania zawsze, gdy możesz swojemu rozmówcy zrobić jakąś, choćby hipotetyczną krzywdę.

Sprzedaż impulsywna

Wymagania: Nowicjusz, Spryt k8, Przekonywanie k8
Handlowiec z prawdziwego zdarzenia nie sprzedaje towarów. Sprzedaje idee tylko przypadkowo przez te towary reprezentowane. Krótka gadka sprawia, że z łatwością możesz przekonać kogoś do twojego puntu widzenia i właśnie sprzedać mu jakąś ideę. Jeśli wykonasz Próbę woli oraz wydasz 1 fuks możesz zmusić jedną postać do wykonania jednej, wybranej przez siebie akcji poza rozkazem popełnienia samobójstwa, zaniechania obrony lub ataku na sojuszniczą postać (chyba, że ofiara już wcześniej była do niej nastawiona Negatywnie).

Umówione spotkanie
Wymagania: Doświadczony, Koneksje lub Szycha, Wypytywanie k8
Dzięki swojej rozbudowanej sieci kontaktów oraz wysokiej pozycji w środowisku jesteś w stanie umówić spotkanie z de facto każdym. Robisz to wykonując analogiczny test, jak w wypadku przewagi Koneksje. Jeśli ci się powiedzie wybrana osoba spotka się z tobą w ciągu 7 dni. Przebicie: że spotka się jeszcze dziś. Aby użyć tej zdolności musisz znać swój cel z imienia i nazwiska. Zwrócić uwagę należy na fakt, że osoby takie, jak politycy, szefowie wielkich firm, generałowie, bossowie półświatka etc. są zwykle ludźmi bardzo, ale to bardzo zajętymi. Prawie na pewno nie stawią się na spotkaniu osobiście, a raczej wyślą pełnomocnika.

Wirtualni Przyjaciele
Wymagania: Nowicjusz, Spryt k8
Znasz kilka ważnych osób, jednak tylko z Internetu. Wybierz trzy, dowolne postacie ze świata gry (np. premier Berliński, admirał Novogrodow, Katty Goteborg) oprócz Niemców (bo oni nie mają komputerów). Te osoby znają cię i lubią. Jeśli zawiesisz im jakąś wiadomość na Plotku-Plotku lub mailu, to możesz być pewien, że ją przeczytają oraz, że ci odpowiedzą i (jeśli pozwoli im na to czas) chętnie z tobą o tym porozmawiają na temat, dadzą jakąś poradę, wstawią się za tobą, albo wykonają telefon, tym razem do swoich znajomych. Nie będą jednak wysyłać czołgów, komandosów, supernowoczesnej broni ani niczego w tym guście tylko dlatego, że ich o to prosiłeś.

III Rzeczpospolita:

Pochodzenie: Ziemia 00 aka „Ziemia Ojczysta”
Siły zbrojne: około 500 000 żołnierzy
Ustrój: Republika Demokratyczna

W momencie Restartu Polska była średniozamożnym krajem w środku Europy. Pod wieloma względami zacofane, gnębione przez problemy społeczne państwo na skutek niespodziewanych zdarzeń nagle stało się kandydatem do roli światowego, ekonomicznego i technologicznego lidera. Obecnie jest jednym z najpotężniejszych krajów w Europie (i prawdopodobnie na świecie) oraz jedynym rywalem III Rzeszy. W dużej mierze jednak pozycję tą zawdzięcza dziadostwu konkurencji, a nie własnym zasługom.

Dla milionów mieszkańców świata godło Polski: biały orzeł w koronie na czerwonym tle oznacza nadzieję na lepsze życie, dobrą przyszłość i wolność. Mimo, że takie postrzeganie naszego kraju od wieków stanowiło marzenie patriotów każdego wieczora miliony mieszkańców naszego kraju modlą się, by rano obudzić się z tego koszmaru.

Mimo, że Polska jest krajem normalnym jak nigdy dotąd świat wokół niej pogrążony jest bowiem w obłędzie.

1) Życie w Polsce:

Styl życia:

Mimo wyniszczającego kryzysu paliwowego i ekonomicznego, jaki wybuchł po transferze Polacy dziś mówią o sobie, że „żyją w XXI wieku”. Na co dzień korzystają z internetu i telefonów komórkowych, jeżdżą nowoczesnymi samochodami, jadają w knajpach zachodnich marek czy też cisną się w małych mieszkaniach wykupionych za 30 letnie kredyty jak w roku 2008. Jednak nie trzeba posiadać zbyt przenikliwego zmysłu obserwacyjnego, by dostrzec różnice.

Pierwszym, co rzuciłoby się w oczy przybyszowi sprzed dwóch dziesięcioleci roku jest ogromna popularność samochodów czeskiej, polskiej oraz rosyjskiej produkcji i to o alternatywnym zasilaniu. Blisko 50% pojazdów w Polsce napędzane jest gazem, biopaliwami, porusza się dzięki napędom hybrydowym lub elektrycznym. Powód takiej ich popularności stanowią ogromne ceny paliw. Benzyna jest dużo droższa w stosunku do zarobków, niż 22 lata temu. Powodem takiej sytuacji jest fakt, że niestety Polska nie jest paliwowo samowystarczalna i mimo wysiłków polityków nie posiada dostępu do wystarczających złóż ropy naftowej. Większość tradycyjnego paliwa to benzyna syntetyczna wytwarzana z węgla. Od jakiegoś czasu mówi się też o gazie łupkowym.

Zapotrzebowanie na węgiel kamienny doprowadziło do zwiększenia roli górnictwa w gospodarce. Na Śląsku powtórnie otwarto wiele wcześniej zamkniętych kopalni, ruszyły też nierentowne wcześniej huty, co spowodowało znaczący spadek bezrobocia. Obecnie osiągnęło ono tak zwany „zdrowy” poziom 5%. Niestety płace w Polsce pozwalają na niewiele lepszy poziom życia, niż w 2008 roku. Ceny są bardzo wysokie, zwłaszcza w stosunku do zarobków.

Druga rzecz, która daje się zauważyć to nieobecność wielu niegdyś popularnych produktów na półkach sklepów. Kiedyś popularne wina, owoce tropikalne czy francuskie sery pleśniowe znikły z asortymentu. Kawę nabyć można niemal wyłącznie zbożową lub z cykorii, herbatę z lipy, pokrzyw, malin i innych roślin, a czekoladę wyparł marcepan. Czasem na internetowym czarnym rynku można nabyć niezwykle drogie tabliczki tej ostatniej przemycane z Włoch. Powodów takiej sytuacji jest kilka. Po pierwsze: trwa wojna, a państwa Osi nałożyły na Polskę embargo. Po drugie: większość z tych dóbr pochodziła z Afryki, Azji lub Ameryki Południowej. Na skutek zerwania więzi międzynarodowych w trakcie Restartu żadne państwo europejskie nie ma z nimi kontaktu i nie prowadzi wymiany na dużą skalę.

W oczy rzuca się natomiast gigantyczna ilość produktów pochodzących z Polski. Faktycznie wszystko, co znajduje się na sklepowych półkach jest rodzimej produkcji lub przywożone jest z Czech albo Słowacji. Nawet liczne „zachodnie” w rzeczywistości są tylko nazwami, wykupionymi za grosze w trakcie kryzysu ekonomicznego przez polskich przedsiębiorców. Ma to dwa aspekty. Z jednej strony stymuluje rozwój polskiej gospodarki. Z drugiej brak dostępu do tanich, chińskich wyrobów sprawia, że koszt życia jest bardzo duży.

Jedyną dziedziną, jaka nie podniosła się po kryzysie wywołanym Restartem jest kultura. Polska nie ma i nie miała nigdy swojego Hollywood. Repertuary kin świecą więc pustkami, telewizja puszcza powtórki powtórek, wydawane są prawie wyłącznie polskie książki i wznowienia. Średnio raz na miesiąc wchodzi do kin nowy film. Raz do roku jest to ekranizacja lektury szkolnej, cztery razy do roku komedia (wiosną i latem romantyczna, zimą i jesienią kryminalna) polskiej produkcji, najczęściej zresztą bardzo słaba. Średnio po dwa filmy pochodzą z Czech i Słowacji i zwykle trzymają poziom polskich komedii romantycznych. Niewyliczone trzy produkcje najczęściej w ogóle nie nadają się do oglądania. Widzowie posuwają się do szmuglu filmów z III Rzeszy. Tamtejsze biuro propagandy kręci głównie komedie romantyczne. W odróżnieniu od polskich mają

jednak naprawdę dobre scenariusze, świetne aktorstwo choć niestety są czarnobiałe. Nie lepiej wyglądają gry komputerowe. Ogólnie rocznie pojawia się ich około 4-5. Biznes kręci się jednak wokół reedycji. Ongiś złote i srebrne dziś nazywane są już uranowanymi i plutonowymi. Zdumiewająca jest natomiast popularność gier RPG i planszowych. Wynudzona młodzież musi w końcu coś robić, a nie każdy ma warunki fizyczne, by zostać młodocianym przestępcą.

Stan wyjątkowy:

Jedną z najważniejszych zmian w życiu w Polsce stanowi **s**tan wyjątkowy. Ten został wprowadzony w Polsce krótko po Restarcie i trwał przez ponad pięć lat. Następnie go zniesiono, by przywrócić go ponownie 2 września 1939 roku. Zasadniczo najważniejszą zasadą stanu wyjątkowego jest oddanie częściowej kontroli nad przedsiębiorstwami prywatnymi w ręce MON-u i Wojska Polskiego. Mimo kilku niedogodności (wojsko kupuje wszelkie potrzebne mu środki po kosztach produkcji, które jednak biznesmeni zwykle zawyżają) wyszło to polskiemu sektorowi na dobre. Z Wojskiem łatwiej się dogadać niż ze skarbówką, a nadgorliwi kontrolerzy starający się uprzykrzać życie ważnym partnerom MON-u zostali zatrzymani przez Żandarmerię.

Zmiany najbardziej widać na kolei. Obecnie sprawuje na niej władzę wojsko. Tory zostały odnowione, zakupiono i częściowo zbudowano nowe składy, a komunikacja odbywa się prawie sprawnie. Większość dawnej rady nadzorczej siedzi pod zarzutem utrudniania działań wojennych. Jedynym problemem dla cywili próbujących korzystać z usług PKP są wielogodzinne opóźnienia w kursach pociągów, do których wszyscy jednak byli już od dawna przyzwyczajeni. Wywołane są tym razem nie ogólnym bajzlem, tylko koniecznością ustępowania pociągów cywilnych przed transportami wojskowymi. Jeśli się ma pecha można utknąć na bocznicy na dobre sześć czy siedem godzin.

Wojsko ma też prawo rekwirować wszystkie przedmioty niezbędne do prowadzenia wojny, zwłaszcza pojazdy. To zdarza się rzadko, najczęściej sprzętowi dziennikarzy, którzy bez odpowiednich autoryzacji zapędzą się zbyt blisko frontu lub baz. Kamery, aparaty fotograficzne i wozy transmisyjne odbierają wówczas wartownicy, by (cytując jednego z oficerów) „rzucać nimi w Niemców”.

Nie jest to jedyne utrudnienie. Od 22 do 6 rano obowiązuje godzina policyjna, a patrole zatrzymują i rewidują każdego spotkanego na ulicach, a następnie odwożą na posterunek na rutynowe przesłuchanie. Zwykle kończy się to kilkoma godzinami nieprzyjemności i odwiezieniem delikwenta do domu, hotelu lub izby wytrzeźwień. Policja i Żandarmeria korzystają z niej jednak skrzętnie, w nadziei, że przy zatrzymanych delikwentach znajdzie się coś ciekawego. Boczne uliczki, osiedla etc. rzadko są jednak patrolowa, a robiący to funkcjonariusze mają w zwyczaju demonstracyjnie świecić latarkami, tak, żeby wszyscy zainteresowani mogli się schować przed nadejściem patrolu. Jeśli więc ktoś chce coś załatwić w nocy jest zmuszony przedzierać się opłotkami, jednak przy odpowiedniej wprawie można poruszać się po zmroku bez większych problemów.

Godzina policyjna nie obejmuje lokali rozrywkowych, knajp i barów, pod warunkiem, że klienci bawią się za zamkniętymi drzwiami. Dlatego też w Warszawie, Krakowie i innych dużych miastach imprezy trwają od zmroku do białego rana.

Co dwa tygodnie urządzane są ćwiczenia z zaciemnienia i działań przeciwpożarowych na wypadek nalotów. Niemcy jeszcze tego nie odkryli, ale zdaniem sztabu są zwyczajnie w stanie przeciążyć polską obronę przeciwlotniczą. Jeśli dokonają zmasowanych nalotów działa przeciwlotnicze i wyrzutnie rakietowe zwyczajnie nie nadążą w ich zestrzeliwaniu. Jeśli do tego dojdzie są w stanie zdezintegrować polską obronę przeciwlotniczą (jeśli celem ataku będą stacje radarowe) i poważnie zakłócić jej pracę lub dokonać ataku dywanowego na duże miasto. Policjanci i strażacy zostali

przeszkoleni w posługiwaniu się przeciwlotniczymi zestawami rakietowymi Grom, a posterunki policji miewają je na swoim wyposażeniu. Jak do tej pory te środki ostrożności nie przydały się. Jedyny rajd Luftwaffe na Wrocław zakończył się całkowitą klęską.

Ostatnia niedogodność związana ze stanem wyjątkowym wiąże się z podróżowaniem. Każdy mieszkaniec kraju opuszczający swój dom na dłużej, niż 24 godziny ma obowiązek zgłosić ten fakt na komisariacie. Podobnie osoby wynajmujące pokój w hotelach są automatycznie zgłaszane przez obsługę. Większość Polaków ignoruje jednak ten obowiązek.

Państwo prawa:

Polska jest państwem w którym obywatele przestrzegają prawa, wyłącznie jeśli jest im to na rękę. Ludzie jednak są raczej normalni, na swój sposób uczciwi, a Policja stara się, żeby mieć jak najmniej do roboty. Cała masa rzeczy jest natomiast nielegalna.

Tak więc handel bronią jest ściśle kontrolowany, a dostęp do niej niewielki. Posiadanie broni bez zezwolenia (które otrzymać trudno) jest traktowane jako poważne przestępstwo. Osoby dysponujące legalną bronią co jakiś czas są kontrolowane. Nie mogą nabyć też innego uzbrojenia, niż pistolety i broń myśliwska. Pracownicy ochrony mogą mieć też pistolety maszynowe i strzelby bojowe. Sprzęt w rodzaju granatników, miotaczy ognia czy wyrzutni rakietowych zarezerwowane jest dla wojska. Każda, legalna sztuka broni jest zarejestrowana, a policja posiada o niej wiele niezbędnych danych. Jeśli zostanie użyta do popełnienia przestępstwa służby śledcze najpewniej bardzo szybko to zauważą. Wykorzystywanie broni służbowej, posiadanej przez policjantów, wojskowych, pracowników ochrony kolei i podobne osób do celów prywatnych również stanowi przestępstwo.

Na czarnym rynku dostępna jest większa ilość broni, niż jeszcze dwadzieścia lat temu, można nabyć praktycznie każdy sprzęt. Warto zauważyć, jednak, że Polska nie jest Dzikim Zachodem i strzelaniny nie zdarzają się w niej codziennie. Jeśli do takiej dojdzie prawdopodobnie policja potraktuje ją jako priorytet. Użycie ciężkiego uzbrojenia na ulicach miasta (o pojazdach opancerzonych nie mówiąc) zakończy się natomiast aferą na cały kraj.

Reakcja stróżów prawa:
Polska posiada służby odpowiadające za bezpieczeństwo obywateli i jeśli na ulicach dojdzie do widowiskowego wypadku lub groźnego przestępstwa w którym ktoś użyje broni, materiałów wybuchowych lub ktoś zostanie ranny świadkowie prawdopodobnie zadzwonią pod odpowiednie numery telefoniczne. Po 1k20 x 5 minutach na miejscu pojawią się więc policjanci, pogotowie, straż pożarna, antyterroryści lub kto tam będzie potrzebny.

Drobniejsze przestępstwa są w Polsce na porządku dziennym i zwykle nikt na nie reaguje. W mordę można dostać w biały dzień w centrum miasta, kradzieże zdarzają się co kilka chwil i lepiej nie zostawiać cennych przedmiotów w samochodzie. Ofiara pobicia może leżeć na chodniku kilka godzin nie wzbudzając żadnych emocji.

Nielegalna broń nie jest jedynym przedmiotem, do którego w Polsce dostęp jest utrudniony. Posiadanie nawet najmniejszej ilości narkotyków jest nielegalne i stanowi ciężkie przestępstwo, podobnie jak niektórych przedmiotów magicznych, wielu artefaktów uznanych za niebezpieczne i niedopuszczonych do obrotu leków pochodzących z Zony. Handel nimi to równie ciężko karany wykroczenie (ale też i opłacalny).

Niebezpieczne zwierzęta oraz wszystkie stworzenia pochodzące z poza Ziemi Ojczystej muszą być rejestrowane. Hodowla ich bez pozwolenia jest oczywiście nielegalna. Jednak faktycznie policja w

niewielkim stopniu się nimi interesuje. Co jakiś czas dochodzi więc do nieszczęść i wypadków z udziałem dobermanów, rottweilerów czy raptorów.

Wszystkie, obce zwierzęta, które zbiegły z hodowli lub w inny sposób przedostały się do Polski są odstrzeliwane przez Nadleśnictwo. Uważa się, że stanowią zagrożenie dla polskiej biosfery. Istnieje też czarna lista gatunków, których do Polski nie wolno sprowadzać bez stosownych pozwoleń. Hodowla ich to, jak łatwo zgadną bardzo ciężkie przestępstwo.

Osoby posiadające moce nadprzyrodzone mają obowiązek się rejestrować na Policji. Nie są prześladowane, jednak ustawy nakładają na nie kilka ograniczeń. Użycie mocy przeciwko ludziom jest bardzo ograniczone, ich posiadacze mają obowiązek dbać o prywatność innych osób, czytanie myśli osób postronnych, kontrola umysłów etc. są surowo karane. Nie mogą brać udziału w grach losowych (gdyż traktowane jest to jako wyłudzenie), telepaci nie mogą pracować na stanowiskach negocjacyjnych i w sprzedaży (choć mogą prowadzić własne firmy). Użycie mocy w celu popełniania przestępstwa traktowane jest jak napad z bronią w ręku, a wykorzystanie jej w samoobronie grozi niestety procesem o przekroczenie obrony koniecznej.

Z racji tych ograniczeń większość użytkowników mocy w Polsce nie jest zarejestrowana. To ponownie przestępstwo, jednak od kiedy to Polacy przejmują się prawem? Tym bardziej, że udowodnienie komuś, że dysponuje niezarejestrowanymi mocami jest zwykle bardzo trudne.

Modyfikacje genetyczne ludzi i ich klonowanie, hodowla ludzkich tkanek oraz organów ponownie jest w Polsce nielegalna. Cyborgizacje są dopuszczalne, jednak jedynie w celach medycznych, dla ratowania zdrowia i życia. Oczywiście wszczepy medyczne nie różnią się niczym od ulepszeń. Posiadanie niektórych z nich wymaga rejestracji i wiąże się z podobnymi ograniczeniami, jak posiadanie broni czy supermocy. Cyborgi nie mogą brać też udziału w zawodach sportowych.

Polska B:

Przed Restartem Polskę dzielono umownie na dwa regiony: europejską Polskę A oraz zacofaną, rolniczą Polskę B. Katastrofa zlikwidowała ten podział, jednak w sposób jakiego nikt sobie nie życzył: przez kilka lat wszyscy byli tak samo biedni. Zmiany społeczno – gospodarcze przyśpieszyły tylko wcześniejszy proces stopniowego wyludniania się wsi. Obecnie problem Polski B nie istnieje, bowiem nie ma już Polski B. W dawnych województwach o tradycyjnie wysokim bezrobociu straszą dziś puste wioski i małe miasteczka. Wiele z nich jest obecnie zupełnie niezamieszkanych. W innych nawet połowa domostw stoi pusta, a pozostałe dają schronienie garstce starców utrzymującej się z rent i emerytur. Młodzi wyjechali do miast, a ci, którzy nie znaleźli nigdzie zatrudnienia zaciągnęli się do wojska. W małych miastach Lubelszczyzny, Podkarpacia czy Suwalszczyzny trudno spotkać kogoś przed czterdziestką. Ich populacja składa się prawie wyłącznie z emerytów i urzędników. Na wsiach próżno szukać krów, kur czy kaczek. Pola są nieobsiane, dawne pastwiska stopniowo porasta las, a drogi gruntowe całkowicie znikły. Rolnictwo w przydomowych gospodarstwach w ogóle się nie opłaca. Pozornie opuszczone wsie mają jednak swych lokatorów. Najczęściej są to bandy meneli, często ukrywają się w nich jednak poszukiwani przestępcy. Z racji na oddalenie od wścibskich oczu niekiedy stanowią też nory złodziei albo bazy operacyjne przemytników. W niektórych ponownie obsiano pola, dziś rosną tam jednak głównie konopie indyjskie i mak przerabiany w pobliskich laboratoriach na heroinę.

Z upadającą i wymierającą ze starości polską wsią kontrastują wielohektarowe, prywatne gospodarstwa rolne, obecnie główni dostawcy żywności w kraju. Ogromne i zadbane, często pokazywane w telewizji stanowią dumę Partii Liberalnej i widoczny dowód postępu. Przynoszą miliony złotych dochodu, rzadko jednak dają zatrudnienie więcej, niż kilku, kilkunastu osobom. Większość pracy wykonywana jest przez maszyny. Komputerowo sterowane ciągniki niemal samodzielnie dokonują zbiorów, a bezzałogowe samoloty oprysków. Zwierzęta monitorują

podłączone do sieci kamery bezprzewodowe. Niektóre z tego typu gospodarstw przypominają prawdziwe fortece cybernetycznych bogów. Za ich wysokimi ogrodzeniami mogłyby mieć miejsce dowolne brewerie, a nikt nawet by o tym nie wiedział.

Obok nich, w dzikich zdawałoby się okolicach wyrastają osiedla dla dorobkiewiczów zwabionym pozornie naturalnym środowiskiem, ciszą i spokojem. Straszą kiczowatymi domami o jednakowym wyglądzie przeznaczonymi dla dzianych i pozbawionych gustu. Podobnie, jak zamknięte osiedla w miastach strzegą je kordony ochroniarzy, kamery monitoringu i psy. Niechęć sąsiedztwa do wywyższających się w jego mniemaniu nowobogackich oraz kilka nagłośnionych przez media afer związanych z niewpuszczeniem Policji na ich teren sprawiły, że obrosły miejskimi legendami. Niektóre z nich mają rzekomo stanowić własność Ministerstwa X, przeprowadzającego na ich terenie bezlitosne eksperymenty, mieszczą siedziby sekt, złowrogich korporacji, a nawet nazistowskiej piątej kolumny.

Wybrzeże

Północne województwa stanowią idealny przykład kontrastów społecznych współczesnej Polski. Dziś, w roku 1941 o lepsze walczą w nich nowoczesność i sentyment za dawnymi czasami. Jednym z efektów Restartu był zanik turystyki zagranicznej w Polsce. Załamanie się kontaktów międzynarodowych i zwyczajny brak odpowiedniej infrastruktury w reprezentujących standard (dosłownie) sprzed stu lat, zagranicznych „kurortach" sprawił, że miejscowości nadmorskie, utraciły konkurentów. Turystyka ożyła, nawet mimo tego, że Polacy z rozrzewnieniem wspominają wczasy w Tunezji czy na Majorce. Dziś nad Bałtykiem znaleźć można wiele, bardzo dobrych wczasowisk i hoteli. W morzu jednak mało kto się kąpie, woda bowiem nie jest ogrzewana, w odróżnieniu od tej w basenach zbudowanych często tuż przy plaży.

Całkiem nieźle ma się też rybactwo. W prawdzie wydawało się, kryzys paliwowy lat dwudziestych uziemi polskie kutry, jednak sprytnym mieszkańcom Pomorza udało się znaleźć dobre źródła deficytowej w Polsce benzyny w Szwecji... Oczywiście handel ten był utrudniony z powodu nałożonego na Polskę embarga. Jednak Polacy nie są znani z przestrzegania prawa. Bardzo szybko narodził się więc czarny rynek, w którym aktywny udział brały załogi rybackich kutrów. W jedną stronę szmuglowały polskie wyroby wysokiej technologii (najczęściej leki, głównie antybiotykowe), a w drugą bańki z benzyną i papierosy.

Gdy kryzys się skończył wielu rybaków zajęło się uczciwymi połowami (artykuły żywnościowe w Polsce są dość drogie, tak więc połowy stały się na powrót opłacalne), wielu jednak pozostało przy nowym fachu, wyposażając się przy okazji w ciche, niewykrywalne dla radarów łodzie. Po zajęciu państw skandynawskich przemyt stał się tysiąckroć bardziej opłacalny. Teraz na drugą stronę wozi się nie tylko leki, ale też broń i amunicję dla ruchu oporu. Z jednej strony przedsięwzięcie to jest bardzo niebezpieczne: Naziści bowiem witają ogniem każdą łódź, która zapędzi się w ich część Bałtyku, podobnie przemytnicy z Kaliningradu korzystają z każdej okazji, by podjąć walkę z konkurencją. Z drugiej jest ułatwione: Marynarka Wojenna aktywnie bowiem wspiera ich działania, śledząc patrole wroga dzięki stacją radarowym i samolotom bezzałogowym oraz ostrzegając „kaprów".

Działalność ta sprawia, że nadmorskie kurorty w dzień i w nocy wypełnione są różnego rodzaju, szemranymi biznesmenami chcącymi zarobić na „handlu morskim". Zważywszy, że ostatnimi czasy skandynawskie garnizony okupacyjne dość często wykorzystują pistolety maszynowe PM-84 Glauberyt (strzelające nieszczęśliwie taką samą amunicją Parabellum 9 x 19 mm jak nazistowskie „rozpylacze") sądzić należy, że nie wszyscy z nich są lojalni wobec ojczyzny.

Wybrzeże jest też regionem operacyjnym Polskiej Marynarki Wojennej. Na fali oszczędności lat dwudziestych ta została praktycznie rozwiązana. Główną siłę uderzeniową marynarki stanowią

pociski rakietowe Ziemia – Ziemia „Morświn” zdolne, jak utrzymuje sztab razić cele nawet w Geteborgu. Umieszczone są one na mobilnych wyrzutniach instalowanych na ciężarówkach. Skuteczność tej obrony nie jest znana. Jednak po tym, jak w trakcie inwazji na Skandynawię pancernik *Deutschland* (przemianowany kilka dni wcześniej na Lutzow) ośmielił się pojawić w ich zasięgu i „spoczął na dnie” *Kriegsmarine* unika Bałtyku jak ognia.

Obecnie obok polskiej „floty” stacjonuje wiele okrętów Szwedzkich, Norweskich, Fińskich, Francuskich i Brytyjskich. Polska admiralicja nie traktuje ich jednak poważnie (i vice versa). Mimo to trwają próby dozbrojenia ich i przystosowania ich do (przynajmniej częściowego) wykorzystania nowoczesnego sprzętu. Wiele z nich uważane jest (nawet według niemieckich standardów) za jednostki przestarzałe.

Zielona granica

Zasadniczo, na skutek Układu z Schengen między Polską, a Słowacją i Czechami obowiązywały umowy o swobodnym ruchu granicznym. W latach dwudziestych rozszerzono je na wszystkie kraje sąsiedzkie za wyjątkiem III Rzeszy. Celem przekroczenia granicy wystarczy dowód osobisty.

Część polityków uważa, że był to zły pomysł. Kontrola obowiązuje jedynie w kordonie policyjnym Wschodniej Białorusi i Wschodniej Ukrainy. Jest też, na skutek wysokiej korupcji tamtych obszarów bardzo wyrywkowa. Dlatego też między Zoną, a Polska kwitnie ciągły, nielegalny ruch. Przeszmuglowanie czegokolwiek do Polski jest łatwiejsze, niż być powinno.

Warszawa: Stolica Polski

Warszawa jest dziś miastem jeszcze większym, brzydszym i bardziej zakorkowanym, niż była. Dwumilionowa metropolia nadal posiada tylko jedną czynną linię metra. W Centrum wznosi się kilka wieżowców, z których nadal Pałac Kultury i Nauki jest najładniejszy (mimo swej całej szpetoty). Miasto rozrosło się wchłaniając wiele swoich wcześniejszych sąsiadów.

Wzbogaciło się też o nowy punkt charakterystyczny. Jest nim wzniesiony na Placu Defilad Monument Ku Czci Polaków Poległych Na Obczyźnie z racji wielce niefortunnego kształtu zwany także „Erektusem”. Zbudowany został ku czci osób narodowości polskiej, które po Transferze zaginęły bez wieści. Co roku 8 września prezydent i premier składają pod nim kwiaty. „Erektus” nawet na tle innych Warszawskich okazów sztuki nowoczesnej jest niemożebnie brzydki.

Jak łatwo zgadnąć stolica przyciąga biznes. Siedziby mają tu największe firmy z tak zwanego „sektora tradycyjnego”. Znajduje się tu większość banków, callcenter, działają tu także uchodźcze rządy wielu państw zachodnich. Mimo to miasto trudno nazwać otwartym. Jego rozwój, nierozwiązane problemy komunikacyjne i podskórne podziały dały o sobie znać.

Warszawiacy, wbrew stereotypom są bardzo mili i zwykle pomocni. Jednak dzielą się na kilka grup, które nie zawsze się lubią. Tak więc zarówno rodowici mieszkańcy i tzw. „Warszawka” (czyli rodziny mieszkające w stolicy od 20 lat lub dłużej) nie lubią ludności napływowej o krótkim stażu, zwykle koczującej po kilak osób w wynajętych mieszkaniach. Między młodzieżą posiadającą rodziców w dwóch pierwszych grupach, a przedstawicielami trzeciej dochodzi do częstych tarć. Zdarzają się napady i pobicia na tle przynależności. Mało kto lubi też mieszkańców zamkniętych, strzeżonych osiedli. Paradoksem jest fakt, że osoby, które przeniosły się do nich, by chronić się przed uliczną agresją znacznie częściej padają jej ofiarą, niż przed przeprowadzą. W niektórych regionach Warszawy lepiej nie pojawiać się drogim samochodem lub w garniturze, a w innych bez niego, bo może skończyć się to uznaniem za Osiedlowca lub Napływowca i niemiłym spotkaniem z bandą wyrostków lub lokalnych meneli.

Przez większość możnych Europy Środkowej Warszawa uważana jest za miasto, w którym załatwia się interesy. Mowa tu oczywiście zarówno o wielkim, oficjalnym biznesie, jak i tym mniej oficjalnym. W zatłoczonych nocnych klubach i eleganckich restauracjach spotykają się zarówno biznesmeni, przemysłowcy czy bankierzy, jak i przedstawiciele firm komputerowych z Krakowa i Wrocławia oraz urzędnicy wszelkich ministerstw. Pełno jest też Czechów, Węgrów, Słowaków i Rosjan, zdarzają się przybysze z Miasta Matki, Szaraszki i obcy. Nie wszyscy z nich mają czyste zamiary. Wielu z „biznesmenów" to członkowie Grupy Grodzisk. Bardzo złą opinię mają też przedstawiciele mniejszości wietnamskiej, podobnie jak mieszkańcy Kaliningradu. Ci ostatni bardzo często są wysoko postawionymi wojskowymi i członkami wywiad, słyną też z powiązań z mafią i *Abwehrą*. Członków tej ostatniej nawiasem mówiąc w Warszawie można spotkać tysiące. Najłatwiej wśród emigrantów z Francji, Wielkiej Brytanii i Skandynawii. Od dłuższego czasu miasto penetrują też rumuńskie i węgierskie wampiry. Przynajmniej setka mieszkańców stolicy została już przemieniona.

Przemieszanie się świata wielkiego biznesu i wielkiej polityki z prozą życia typowych warszawiaków doprowadziło do narodzin szeregu patologii. Galerianki są częstym widokiem, podobnie jak prostytutki, z których już wcześniej słynęły okolice hotelu Mariott. Obecnie jednak półświatek Warszawy jest jeszcze mniej bezpieczny niż kiedyś. W latach dwudziestych w Warszawie ukształtowała się chwiejna równowaga między gangami wietnamskimi (zajmującymi się głównie prostytucją oraz produkcją i dystrybucją narkotyków), Grodziskiem (wymuszenia haraczy za „ochronę", lichwa, przemyt, handel artefaktami z Zony), a Rosjanami (handel bronią, „najemnicy" i płatni zabójcy). Wtargnięcie wampirów oraz napływ obcokrajowców (zwłaszcza Abwery i włochów) zachwiał układ. Akcje obydwu sił wymierzone były głównie w polskich przemysłowców zajmujących się nową technologią. Niestety nie jest tajemnicą, że przynajmniej pierwsze dwie mafie zainwestowały wielkie pieniądze w podkrakowskie i podwrocławskie firmy. Stolica stoi więc na granicy gangstersko – wywiadowczo – nadprzyrodzonej wojny.

Mówiąc o Warszawie należy wspomnieć też o Uniwersytecie Warszawskim. Znany jest on obecnie głównie z wydziału biologii. Współpracuje silnie z Ministerstwem X, posiada duże sukcesy w badaniach ksenologicznych oraz rozpoznawaniu mutacji. Jego prace mogłyby mieć przełomowe znaczenie dla polskiego rolnictwa i leczenia wielu chorób. Jednak dotacje przeznaczane są obecnie dla innych dziedzin, otrzymują je głównie politechniki oraz UMCS Lublin i Uniwersytet Jagielloński dzięki ich spektakularnym sukcesom. Część kadry UW czuje się sfrustrowana. Niektórzy z nich na własną rękę kontaktują się z przedstawicielami Grodziska, *Abwehry* lub Rosjan wykonując dla nich drobne zlecenia w zamian za „materiał" i środki. Wszystkie te siły cenią sobie dostęp do relatywnie nowoczesnych laboratoriów i wyników badań. Większość pracowników naukowych na drugi etat pracuje też dla rozmaitych firm technologicznych i medycznych.

Studencki Lublin

Lublin i pobliski Świdnik bardzo rozwinęły się w ciągu kilkunastu ostatnich lat i prawdopodobnie rozwiną się jeszcze. Powody są dwa. Pierwszy z nich to lokalny przemysł samochodowy i lotniczy, produkujący głównie na wojskowe zamówienia. Drugi to lubelskie uczelnie.

Lublin od wielu lat posiadał bardzo dużą populację studentów. Wielu mieszkańców wschodniej i południowej Polski traktowało go jako miejsce przesiadki w swych poszukiwaniach edukacji i lepszego życia. Obecnie sytuacja ta się nie zmieniła. Jednak po kilku spektakularnych sukcesach kadry UMCS Lublin, Lubelskiej Akademii Rolniczej oraz Uniwersytetu Medycznego życie akademickie w tym mieście nabrało rozpędu. Obecnie stanowi on jeden z największych w Polsce ośrodków badań nad Zoną. Specjalizacja lokalnych uczelni to ksenobiologia, mutacje, supermoce i PSI. Zwłaszcza to ostatnie robi furorę, głównie jednak ze względu na jego efektowność.

W badaniach nad psioniką przoduje UMCS. Naukowcy z tej uczelni są bardzo dalecy od

wyjaśnienia fenomenu, zwłaszcza, że w porównaniu z np. Szaraszką brakuje im sprzętu. Doświadczenia, jakie prowadzą wraz z Uniwersytetem Medycznym krytykowane są jako powierzchowne i spekulatywne. Mimo to udało im się stworzyć bardzo dobry program treningowy, pozwalający rozwinąć adeptom swoje umiejętności.

Uniwersytet Medyczny i Uniwersytet Przyrodniczy dysponują dużą ilością pozyskanego w Zonie sprzętu, hodowlami okazów pochodzących z innych światów i innymi obiektami. W szerokim stopniu współpracują z Ministerstwem X. Prawdopodobnie część kadry ma też powiązania z „Grupą Grodzisk” oraz prawdopodobnie Szaraszką. W mieście, zupełnie oficjalnie działają też wysłannicy Morloków, króla Utuwu oraz Matki. Obcych i mutantów widuje się codziennie na ulicach.

Najsilniejszą frakcją jest jednak Ministerstwo X. Relatywna bliskość z Zoną, lotnisko zdolne przyjmować nawet małe samoloty pasażerskie oraz pokrewieństwo badań sprawiają, że traktuje ono Lublin jako swoje zaplecze. Prawie codziennie nad miastem krążą śmigłowce z ministerialnymi oznaczeniami, a w kawiarniach w okolicach Placu Litewskiego bez większego trudu można spotkać stalkerów i terenowych agentów. Prawdziwe cuda zobaczyć można jednak w miasteczku akademickim. Lokalni studenci mają swoje źródła dostaw i kupić u nich można dużo więcej, niż tylko bimber i złamane dekodery telewizji cyfrowej.

Jednym z powodów dużej aktywności Ministerstwa w mieście jest Areszt Śledczy w Lublinie oraz Zakład Karny w Chełmie. Ten pierwszy jest jedynym w Polsce ośrodkiem tego typu przystosowanym do przetrzymywania osób manifestujących moce paranormalne. Drugi: jedynym więzieniem zdolnym przyjąć tego typu skazańców. „ - Każdy superłotr, telepata, mutant, biocyborg, szalony wynalazca czy czarodziej w Polsce prędzej czy później skończy w Chełmie” - jak powiedział w jednym ze swych wystąpień premier mając na myśli (miejmy nadzieję) tylko tych z nich, którzy popełnili przestępstwa.

Krzemowy Wrocław

Nazywany przez media „polską krzemową doliną” Wrocław jest obecnie prawdopodobnie największym na świecie zagłębiem piractwa. Zawdzięcza to tutejszej politechnice, na której (podobnie jak na innych politechnikach w Polsce) inżynieria odwrócona jest jednym z wykładanych kierunków.

Wyjaśniając: inżynieria odwrócona jest dziedziną zwykłych nauk technicznych, która jednak nie zajmuje się tworzeniem nowych urządzeń, a ich badaniem celem ustalenia ich zasady działania oraz sposobu w jaki zostały wyprodukowane. Gdy po Restarcie nasz, dość zacofany kraj został pozostawiony samemu sobie z tysiącami telefonów komórkowych, urządzeń elektronicznych i medycznych oraz innym sprzętem, co do którego nie było wiadomo, jakie procesy technologiczne go wytworzyły, ani jak go naprawiać lokalni uczeni natychmiast znaleźli dla siebie niszę i z ochotą rzucili się rozkręcać co tylko podpadło.

Obecnie „Polskie Dziedzictwo Kulturalne” w większości już się skończyło, Wrocław specjalizuje się więc w wybebeszaniu artefaktów obcych, broni z Zony, robotów morderców, cyborgów Matki i wszystkiego, co tylko popadnie. W laboratoriach politechniki znajduje się nawet jeden z polskich F-16, a nagroda w wysokości dziesięciu milionów złotych, ufundowana przez MON czeka na pierwszego, kto znajdzie sposób, by zbudować nową lub przynajmniej równożędną maszynę tego typu.

Gdy Politechnikę Wrocławską ogarniała mania wstecznej inżynierii łup poczuli też pracownicy naukowi i studenci lokalnego Uniwersytetu Ekonomicznego. W rezultacie w mieście wykwitły tysiące na początku małych, a później całkiem dużych form wyspecjalizowanych w nowoczesnych

technologiach. Większość z nich upadła szybko, niektóre jednak stanowią obecnie chluby polskiego biznesu. Inwestorzy, którzy założyli je w latach kryzysu zostali okrzyknięci „dobrymi wróżkami polskiej ekonomi".

Także i dziś we Wrocławiu każdego roku pojawiają się dziesiątki firm oferujących jakąś, mniej lub bardziej genialne osiągnięcie techniczne. Jedne się przebijają, inne upadają, a niektóre zostają wykupione przez zadomowione już na rynku przedsiębiorstwa za spore kwoty. Nikt nie wie, od czego to zależy. Przynoszące wielkie pieniądze, ryzykowne interesy zakładane zwykle przez naiwnych studentów 5 roku przyciągają do miasta licznych inwestorów. Pomijając szukające pralni pieniędzy organizacje przestępcze, fundusze inwestycyjne i zwykłych biznesmenów często są to tak zwane „gargamele": mali, chciwi pseudobiznesmani, zwykle dość ograniczeni umysłowo i niestety często stanowiący zwykłych oszustów oraz złodziei. Interesy z nimi są jakością samą w sobie i nawet 24-latka przyprawić mogą o przedwczesną siwiznę.

We Wrocławiu bardzo aktywna jest Matka. Opiekuńczy i zawsze zatroskany komputer widzi szanse dla siebie w rozwoju polskiej technologii i bardzo chętnie wspiera jej adeptów oraz wybrane przez siebie projekty. Gdy III Rzeczpospolita dorówna poziomowi rozwoju jej miastu naturalnym biegiem rzeczy przyjmie jej opiekę, czyż nie? - rozumuje maszyna.

Rozwój technologiczny sprawia, że miasto stało się mekką dla stalkerów oraz agentów *Abwehry*. Zawsze można znaleźć tu początkującego biznesmena, który zapłaci dobry pieniądz za worek śmieci z Zony, lub desperata gotowego podzielić się wiedzą za odrobinę żydowskiego złota.

Magiczny Kraków

Kraków to obecnie najbardziej kontrastowe miasto w Polsce, a nierozumiejące jego niuansów osoby powinny uważać na ulicach, gdyż w dawnej stolicy stosunkowo łatwo można dostać w mordę i to nie tylko z winy świętej wojny, jaką toczą między sobą od pokoleń kibice Wisły i Krakowi. Konflikt co jakiś czas łagodnieje by potem ponownie osiągnąć eskalację. Niestety w obecnych czasach, gdy oczy władz skierowane są na zachód wybuchł ze zdwojoną siłą. Kibole wrócili do starej tradycji stosowania maczet, czują się bezkarnie i są agresywni, jak nigdy dotąd.

Kraków znany jest z zabytków oraz oczywiście swoich uczelni. Przyczyną kontrastów są oczywiście one, a dokładniej Uniwersytet Jagielloński oraz Akademia Górniczo - Hutnicza. „Agieh" zasadniczo, mimo, że nie jest otoczony takim splendorem, jak Politechnika Wrocławska stworzył wokół siebie niemal identyczną kulturę firm, studentów i innowacji. Dzięki niemu Kraków stanowi drugie co do wielkości zagłębie nowoczesnej technologii w Polsce. Jego sława jest jednak przyćmiona przez Uniwersytet Jagielloński.

Z jakiegoś powodu uczelnia ta ma największe w Polsce sukcesy w badaniach nad magią. Prawdopodobnie spowodowane jest to jej bogatą, humanistyczną tradycją która spowodowała, że jego wychowanką łatwiej jest zrozumieć dalekie od naukowej interpretacji tajniki wiedzy ezoterycznej. Mimo, że tradycjonalistycznie nastawieni profesorowie patrzą na nich z pogardą sukcesy krakowskiego wydziału Magii i Czarów oraz jego studentów są niewątpliwe.

A wszystko to dzieje się w jednym z najbardziej konserwatywnych miast Polski. Wielu mieszkańców Krakowa oskarża więc magów o pakty z diabłem, lub przynajmniej satanizm. W mieście zdarzają się też osoby rozfanatyzowane, które chciałyby przegnać „sługów Szatana" najdalej, jak to możliwe. Duch ten udzielił się części młodzieży, zwłaszcza tej obeznanej już z maczetami.

Studenci obu uczelni nie lubią się za bardzo. Bardzo poważnie dzieli ich różnica w sposobie myślenia. Bardziej od siebie nienawidzą jednak tylko jednej rzeczy: Ministerstwa X. Generalnie

postrzegani w Polsce jako bohaterowie tajemniczy współpracownicy rządowi nie są w Krakowie mile widziani. O ile konserwatywnie myśląca i techniczna część mieszkańców miasta nie cierpi ich wierząc, że to oni przywlekli do ich miasta Zło przez duże Z, tak sami czarownicy nie znoszą ich za zwyczaj wtykania nosów w nieswoje sprawy. Stosunki między adeptami magii, a ministerstwem są tak złe, że nawet przedstawiciele tego ostatniego nie mają pojęcia co dzieje się w lokalnych pracowniach magicznych. Sądząc jednak po kilku incydentach z demonami: nic dobrego.

Krakowscy magowie, żeby było śmieszniej w polskim światku okultystycznym też nie są lubiani. Niechęć między zadzierającymi nosy „magistrami" a resztą datuje się od 15 lat, gdy rektor Uniwersytetu Jagiellońskiego zażądał od Ministerstwa Edukacji zabronienia praktyki wszystkim czarownikom w Polsce, którzy nie ukończyli magicznych studiów.

Białystok: Stolica Polski B

Malownicze, zbudowane według pruskich wzorców miasto posiada (nieco przesadzoną) opinię miejsca, w którym od bez mała pięćdziesięciu lat nic się nie zmieniło. Faktycznie spacerując jego ulicami można odnieść wrażenie, że cofnięto się w czasie do minimum 2008 roku. Na ulicach trudno znaleźć jakiekolwiek zjawiska tożsame z Nową Europą. „Dziadów" jest tu stosunkowo niewiele, a artefakty i ludzie mocy nie budzą tu sympatii.

W dużej mierze jest to zasługą prowincjonalnego charakteru miasta, ale też lokalnego kolorytu. Już przed Restartem Białystok znany był ze swego narodowego charakteru, a ilość skinheadów i narodowców w mieście przytłaczała. Jako, że subkultury te mają wyrobione zdanie na temat wielu „nowości" obecnych na kontynencie lepiej nie denerwować ich obecnością „elementu niesłowiańskiego".

Nie znaczy to oczywiście, że każdy obcy zginie w tym mieście. Wprost przeciwnie, okolice Białegostoku wprost tętnią od cudzoziemców. Pomijając żyjących w okolicy od wieków, polskich Tatarów są to głównie przybysze z Rosji i Białorusi, często mający własne, narodowe przekonania. Najczęściej są to studenci (którzy często osiedlają się później w Polsce) zwabieni przez tutejszy uniwersytet. Jako, że Restart dosłownie zniszczył ich kraje również nie czują oni sympatii do jego owoców.

„Dziadowskie" Trójmiasto:

Sopot, Gdańsk i Gdynia stanowią jedno z najbardziej kolorowych miast Polski. Złożony z kilkunastu uczelni wyższych ośrodek akademicki, port morski (obecnie głównie wojenny) oraz stocznia, która ze źródła niepokojów społecznych awansowała nagle do statusu drugiego, najnowocześniejszego zakładu tego typu na świecie: wszystko to kontrastuje z malowniczą, gdańską starówką.

Gdańsk jest miastem z największą populacją cudzoziemców w Polsce, zwłaszcza tak zwanych „dziadów" czyli przybyszów ze Starej Europy. Jako miasto portowe zawsze był kosmopolityczny, nawet w okresie Embarga rozwijała się tu znacząca wymiana handlowa. Skorzystanie z tutejszych stoczni było prawdziwą pokusą dla państw zachodnich, którym zależało na szybkiej odbudowie przerzedzonych przez Restart flot. Wiele ze stojących w porcie okrętów alianckich zostało zbudowanych w Gdyni.

Obecnie główne źródło kosmopolityzmu miasta to właśnie francuska i brytyjska flota, które stacjonują w Zatoce Gdańskiej. Okręty, podobnie jak jednostki skandynawskie wycofały się do Polski wkrótce po klęsce ich krajów. Obecnie Stocznia Gdańska zajmuje się głównie przystosowaniem ich do standardów współczesnego pola walki. Albo czegoś w tym rodzaju...

Miasta-fortece:

Szczecin, Gorzów Wielkopolski, Zielona Góra i Jelenia Góra mają od dwóch lat szczególny status dla Ministerstwa Obrony. Otóż: na linii tych miast Wojsko Polskie chce zatrzymać ofensywę Wehrmachtu tak długo, aż Poznański Związek Taktyczny nie przyjdzie im z odsieczą. Miasta te przygotowywane są do obrony już od lat 30-tych. Spora część ludności, przeczuwając co się stanie wyjechała z nich już dawno temu. Obecnie najczęstszym elementem krajobrazu w nich jest wóz pancerny.

Wjazd do miasta jest utrudniony, a na wszystkich drogach dojazdowych rozstawiono posterunki wojska i policji. Przedostanie się do środka wymaga przedstawienia dokumentów i wyspowiadania się przed uzbrojonym strażnikiem i jego psem. Także ruch po miastach jest bardzo utrudniony, prawie co tydzień odbywają się ćwiczenia obrony cywilnej i ewakuacji, a cywilom do niektórych regionów zabroniono wstępu.

2) Życie publiczne i media:

Media i sieć:

Polska dysponuje pełnym zestawem mediów z XXI wieku. Telewizja składa się z kanałów państwowych oraz dwóch dużych, prywatnych koncernów medialnych. Prócz nich istnieje kilkanaście mniejszych stacji o zasięgu lokalnym. Według powszechnej opinii na żadnym z nich nic oprócz powtórek, teleturniejów i seriali. Powszechnie uważa się, że telewizja państwowa popiera Partię Konserwatywną, podczas gdy prywaciarze mają rzekomo wspierać Partię Liberalną. Dziennikarze stacji prywatnych działający w terenie prześcigać się też mają w natarczywości, chamstwie i ogólnej pogardzie dla etyki mediów i wszystkiego wokół. Kilkakrotnie ich wozy transmisyjne zablokowały już jedyne dojazdy do miejsc katastrof oraz uczestniczyły w innych aferach. Wydawało się, że to się zmieni, gdy jeden z generałów Wojska Polskiego rozkazał załodze czołgu TP-91 Twardy staranować wóz transmisyjny blokujący akurat trasę, po której poruszała się polsko – słowacka kolumna pancerna. Pomogło to jednak tylko na dwa tygodnie.

Oprócz telewizji w Polsce działa też radio, które za wszelką cenę usiłuje naśladować swoich kolegów i prasa. Ta ostatnia została jednak niemal zredukowana do wąskiej grupy wydawnictw specjalistycznych (zwykle bardzo drogich), oraz dodatków do płyt DVD z grami i filmami. Jedyne liczące się gazety w kraju to rozdawany za darmo na ulicach miast dziennik Autokar oraz brukowiec Dowód, który codziennie raczy czytelników nową porcją krwi i cycków. Kolejnym ważnym czasopismem jest Twój Gość, tygodnik katolicki pod patronatem arcybiskupstwa gnieźnieńskiego. Ma on stanowić przeciwwagę dla niesfornej Rozgłośni Jezus i prezentować bardziej intelektualne stanowisko.

Jeśli chodzi o radio to w naszym kraju działa kilkadziesiąt rozgłośni. Większość z nich skupia się na puszczaniu słabej muzyki (jak to mówią fani „kiepskie bo Polskie”) poprzetykanej newsami przeczytanymi z internetu. Najbardziej znane stacje są dwie: Wolny Świat nadający z Gdańska we wszystkich językach Europy, stacja ceniona również w Polsce za liczne słuchowiska o tematyce wojennej, szeroki komentarz polityczny oraz liczne programy rozrywkowe szydzące z Hitlera. Drugą, ważną stacją radiową jest charyzmatyczna Rozgłośna Jezus, nadająca głównie programy religijne. Często popada w fanatyzm. Jej głównym tematem jest aktywność Szatana na świecie, której jawnym dowodem ma być Restart, sytuacja za zachodnią granicą Polski oraz obecność mocy nadprzyrodzonych. Momentami wydaje się, że słuchacze Rozgłośni są gotowi rozpalać stosy.

Rolę prasy przejął Internet. Głównym i najbardziej znanym serwisem jest Trollnet, połączenie portalu informacyjnego i społecznościówki. Posiada bardzo duże i popularne forum, na którym ludzie wyzywają się od Żydów, a moderacja kasuje losowe posty, wyszukiwarkę (która po Restarcie

była jedyną tego typu usługą, jaka działała w Polsce), platformę blogową, serwis wideo oraz dziesiątki innych usług. Jest to obecnie główne miejsce debaty publicznej w kraju, śledzonym, i żywo komentowanym przez miliony polaków.

Inne ważne serwisy internetowe to serwis aukcyjny Aleco? na którym ludzie sprzedają cegły jako kradzione komórki i kradzione komórki jako cegły. SwietneProgramy.pl skąd bierze się darmowe aplikacje oraz Warezy.ru, skąd pobiera się te płatne (oraz filmy), LOL Forum, czyli chronione algorytmem trasowania cebulowego LOL forum internetowe, na którym ludzie chwalą się, że potrafią zbudować bombę, Hakuj.pl „tajne" forum dla Hackerów założone przez CBŚ oraz CBSjestGlupie czyli naprawdę tajne forum dla hakerów, którego użytkownicy faktycznie wiedzą, jak zbudować bombę.

Zasadniczo obraz Polski w naszych mediach niewiele się zmienił od 2008 i rysuje się dziś w sposób następujący: Jezu Chryste! (Twój Gość) Świat się wali! (Trollnet) Polska płonie! (Dowód) Antychryst przybrał cielesną postać Niemca i stąpa po Ziemi! (Rozgłośnia Jezus) A wszystko to wina prezydenta Berlińskiego (Telewizja Publiczna) i premiera Moskwicza (Telewizje Prywatne). Wojsko w rozsypce, bandyci zabijają się na ulicach, a rząd nic nie robi (Inne).

Cenzura:

Co normalne w trakcie kryzysów rząd wprowadził cenzurę mediów. Zasadniczo wszelkie doniesienia z frontu, informacje mogące zagrozić bezpieczeństwu publicznemu etc. nigdy nie powinny trafić do obiegu. Niestety jednak oczywiście żyjemy w Polsce, a Polacy nie mają w zwyczaju szanować prawa, a (przynajmniej niektórzy) dziennikarze w ogóle czegokolwiek i kogokolwiek. Tym bardziej, że co bardziej sensacyjne doniesienia potrafią przyciągnąć przed ekrany, monitory, odbiorniki i do kiosków tłumy.

Zasadniczo media udają, że przestrzegają zasad cenzury. Zwykli dziennikarze zatrudnieni na etaty nie zajmują się nielegalnymi tematami. Robią to natomiast freelancerzy (często dawni pracownicy etatowi, którzy podpali, albo zwolnili się by pracować na własną rękę), bardzo dobrze płatni. W momencie oddawania materiału freelancer oświadcza na piśmie, że jego dzieło nie zawiera niczego, co łamałoby polskie prawo i bierze na siebie całkowitą odpowiedzialność. W chwili obecnej pięciu z nich już siedzi, przeciwko trzem toczą się procesy, a dwóch ukrywa się przed prokuraturą. Jeden wpadł w ręce Niemców i musieli go odbijać komandosi, a drugiego nie zdążyli, bo go rozstrzelano...

Proceder jednak trwa w najlepsze. Zachęcają do niego stawki płacone przez koncerny medialne.

Darmowy Internet:

Sieć w Polsce od kilkunastu lat jest bezpłatna. Był to prezent od rządu, który obywatele otrzymali w trakcie Kryzysu Restartowego. Jego geneza jest prosta: w chwili, gdy nie dawało się utrzymać ciągłości dostaw prądu, gazu, benzyny, żywności i wody pitnej rządzący musieli coś zapewnić. Wybór padł więc na sieć oraz laptop dla każdego ucznia. Zasadniczo korzystanie z sieci bezpłatnej pozwala na odwiedzanie stron, korzystanie z wyszukiwarki oraz wysyłanie maili i krótkich wiadomości tekstowych. Ściąganie i oglądanie filmów, dużych grafik, przesyłanie plików etc. jest potwornie oporne i na bezpłatnych łączach mija się z celem.

Ostatnie mile:
To termin techniczny określający regiony, gdzie z przyczyn technicznych lub ekonomicznych nie dało się podciągnąć internetu. Obecnie pokrywają około 10% powierzchni kraju wraz z procesem wyludniania się Polski B rosną. Nie działa w nich sieć, telefony komórkowe ani powiązane z nimi usługi (np. geolokalizacja).

Monitoring:

Wszelkie miejsca newralgiczne, jak centra miast, ruchliwe skrzyżowania, siedziby dużych firm, banki, bazy wojskowe, obiekty sportowe są obecnie monitorowane kamerami. Kamery reprezentują wyższy stopień zaawansowania niż identyczny sprzęt sprzed 20 lat (który też był wyrafinowany). Potrafią wykrywać ukrytą broń, zachowania alarmujące (jak przestępstwa, wypadki, utrata przytomności, nietrzeźwość, odgłosy strzałów) oraz dysponują systemem rozpoznawania twarzy, połączonym z centralną bazą poszukiwanych przestępców prowadzoną przez policję. Dysponują też silnym i szybkim połączeniem z internetem. W chwili, gdy zarejestrują coś podejrzanego automatycznie powiadamiają odpowiednie służby.

3) Rząd i ważne resorty:

System polityczny w Polsce i podział administracyjny nie uległ zmianie, nawet pomimo, że średnio co drugą kadencję ktoś próbuje grzebać przy konstytucji (na razie bez powodzenia). Transfer zmiótł z areny politycznej wszystkie stare partie. Na ich miejsce powstały jednak nowe ugrupowania, które od tego czasu dominują scenę polityczną. Ta nadal jest bardzo dynamiczna, ale powoli krzepnie.

Obecnie najważniejszym organem w państwie jest Rada Ocalenia Narodowego składająca się z generałów, ministrów, prezydenta, premiera i delegatów obu izb parlamentu. Koordynuje ona działania poszczególnych instytucji.

Parlament

W skład parlamentu wchodzą obecnie następujące partie:

- **Partia Konserwatywna:** osiadająca 40% mandatów. Chce rozliczyć się z przeszłością i Niemcami oraz budować silną Polskę kosztem części swobód obywatelskich i interesów innych narodów. Jest mocno ksenofobiczna, zwłaszcza jeśli chodzi o Niemców, Rosjan i Włochów. Jednocześnie lekceważy interesy krajów sojuszniczych, co drażni Czechy i Słowację (istnienie Obcych konserwatyści lekceważą). Wygrana wojna z Rzeszą ma być jednym ze środków realizacji planu politycznego. W Partii Konserwatywnej nikt bowiem nie wątpi, że Polska wygra, choć liczby i brak zaufania do technologii typowy dla jej członków budzą zwątpienie. Wojna musi jednak przebiec w konkretny sposób: tak, by Niemcy nigdy już nie zdołały się po niej podnieść. Nikt tego nie powie głośno, jednak wszelkie cierpienia, jakie spadną na inne narody Europy, zwłaszcza na Wielką Brytanię i Francję są dodatkowym bonusem. Im bowiem większe straty poniosą, tym mniejsze szanse, by stanowiły konkurenta w przyszłości. Tym bardziej, że w USA trwa wojna każdy na każdego przy współudziale Japończyków, a naszego kraju nigdy nie będzie stać na Plan Marshalla... Po zwycięstwie przyjdzie czas na rozliczenie się z Kaliningradem i na końcu Mussolinim. Konserwatyści zdają sobie sprawę, że polska potęga nie jest zasługą jej społeczeństwa, tylko zbiegu okoliczności. Chcą więc, by wszelka konkurencja miała do zaoferowania jeszcze mniej.

Konserwatyści najchętniej widzieliby niemieckie miasta zburzone bombami termobarycznymi, wielkie nadzieje pokładają też w polskim programie atomowym. Los cywilów ich nie obchodzi. Ich zdaniem to, co wydarzyło się w tracie poprzedniej odsłony II Wojny Światowej daje im mandat moralny na wszystko. Jeśli ceną za potęgę Polski ma być morze ruin ciągnące się przez całą Zachodnią Europę, to ich zdaniem nie jest to żadna cena. Na pytanie o aspekt etyczny takiej sytuacji odpowiadają wyciągając fotografie zburzonej Warszawy.

- **Partia Liberalna:** również posiada 40% mandatów. Jej program polega na nic nie robieniu i zachowaniu pokoju. Wyborcy widzą w niej przeciwwagę Konserwatystów, którzy przerażają co bardziej inteligentnych i empatycznych Polaków. Prawda jest trochę inna. Liberałowie (którzy są

nimi tylko z nazwy) to banda dorobkiewiczów chciwych na poselskie diety. Sytuacja znacząco przerasta kompetencje jej polityków, którzy czują się w niej zagubieni. Większość z nich nie rozumie sytuacji, nie rozumie technologii, nie rozumie otaczającego ich świata i zasadniczo pozbawiona jest wyobraźni. To kombinatorzy, którzy zajęli ciepłe posadki, a to, co wydarzyło się potem znacząco ich przerosło. Rozumieją za to liczby, wiedzą, ile wojska ma Hitler, ile ma czołgów i samolotów. Wiedzą też, że Polska ma ich dużo mniej i ta dysproporcja napawa ich lękiem. Słowa generałów i ekspertów są dla nich jak szwargot murzyna... Pociski kierowane, strategia sieciocentryczna, urządzenia celownicze, przewaga łączności – to w ich uszach puste terminy, których nawał jedynie potęguje ich zagubienie. Obcy, magowie, mutanci, telepaci, zbuntowane superkomputery już totalnie nie mieszczą się w ich głowach.

Tym, co ich jednak najbardziej przeraża są natomiast pomysły ich konserwatywnych kolegów. Ułańskie rajdy F-16? Program atomowy? Bombardowanie miast? Śmierć tysięcy cywili? Tysiącletnie skażenie? To śni im się po nocach. Powodem lęków nie jest jednak jakiś, spójny, umiarkowany program, a zwykły zdrowy rozsądek i ludzka empatia. Bo umówmy się: używanie broni masowej zagłady przeciwko miastom jest złe. Tak więc, kiedy tylko się da studzą głowy konserwatystów. Robią to między innymi ze strachu przed tym, że oni również mogą zostać kiedyś rozliczeni za przebieg wojny.

Jednak Polacy tego nie wiedzą. Widzą jedynie wyuczone pozy i wizerunki stworzone przez specjalistów od Public Relations. Tak więc podczas wystąpień publicznych Liberałowie są zawsze uśmiechnięci, spokojni, zdystansowani i mądrzy. Leją oliwę na na wzburzone fale i przedstawiają się jako mężowie stanu zachowujący spokój wobec rozszalałego chaosu.

- **Partia Narodowo – Mesjanistyczna:** (przez wrogów nazywana Narodowo - Socjalistyczną) niezbyt liczebna partia wierząca, że Polska trafiła do przeszłości wysłana przez Boga, by naprawiła błędy przeszłości, a w szczególności, by „rozliczyć się z narodem Niemieckim, odwiecznym wrogiem Państwa Piastowskiego". Jej trzon tworzy zbieranina narodowców i świrów. Jej przywódcy chcieliby najechać Niemcy (zarówno Rzeszę jak i RFN) już w tym momencie, a następnie eksterminować wszystkich ich mieszkańców. Jakakolwiek realna polityka w wykonaniu tej partii nie istnieje.

- **Partia Przyjaciół Arkadiusza Lubelskiego:** przeciwnicy polityczni określają ją mianem „cyrku". Stanowi totalne przeciwieństwo mesjanistów. Jest za wyrzuceniem religii ze szkół i krzyża (do którego wszyscy już przywykli) z sejmu, parytetem miejsc w parlamencie, ograniczeniem wydatków na wojsko i przekazanie ich na cele ekologiczne. Jej program jest niezbyt życiowy, a sam Lubelski przyznał, że go nie czytał. Faktycznie poparcie dla partii budowane jest na krytyce zarówno Konserwatystów określanych, jako agresywni frustraci oraz Liberałów nazywani kombinatorami bez pomysłu na rządy. W wyborach w 1938 roku partia zdobyła dość duże poparcie (część wyborców głosowała nań, żeby zrobić na złość Berlińskiemu, inni Moskwiczowi, część dla jaj, a reszta, bo i tak nie wejdą) co przełożyło się na kilkanaście mandatów. Te otrzymali między innymi: geek uzależniony od internetu, złodziej samochodowy, walczący o „prawo do wyrażania siebie" ekshibicjonista, znany satanista o ksywce Bengal, cyrkowiec i kobieta z brodą.

Prezydent

- **Jan Berliński** (prawdziwe imię i nazwisko: Hans von Berlin) to były poseł Mniejszości Niemieckiej. Kilkanaście lat temu węsząc lepszą fuchę przyłączył się do Partii Liberalnej. Dzięki świetnemu Public Relations szybko stał się jej twarzą i przywódcą, a następnie wygrał wybory prezydenckie.

Berliński sprawia wrażenie młodego i przystojnego (dwutygodnik Diva ogłosił go nawet najbardziej seksownym politykiem w Polsce). Jest wysoki i wysportowany, zawsze uśmiechnięty, uwielbia grać w piłkę, a w domu trzyma rasowego owczarka. Stanowi totalne przeciwieństwo Moskwicza. Kocha pozować na męża stanu. Faktycznie jednak jest niewiele więcej, niż robiącym dobrą minę do złej gry kombinatorem.

Jak wszystkich w jego partii Berlińskiego obecna sytuacja przerasta. Stara się więc o niej nie myśleć. Zasadniczo jego taktyka polega na robieniu dobrej miny do złej gry, przeczekaniu do końca kadencji, reelekcji, przeczekaniu kolejnej kadencji i udaniu się na emeryturę. Potem niech inni się martwią. Jedyną jasną stroną sytuacji jaką widzi jest to, że (dzięki stanowi wyjątkowemu i zamrożeniu kadencji) nie musi martwić się o reelekcję.

Naziści, kosmici, zombie, potwory, wojna, zagrożenie narodowe sprawiają, że prezydent zaczyna się gubić i wpada w panikę.

Ważną postacią w jego otoczeniu jest Pan Emund, formalnie bezpartyjny. To emerytowany pułkownik Wojska Polskiego i były komandos GROM-u, który, dzięki znajomościom w BOR otrzymał stanowisko ciecia w sejmie. Kiedy prezydent nie wie co robić radzi się Pana Edka.

Inną ważną "osobą" z nim związaną jest obecnie 19 letni starszy szeregowy Helmut von Berlin, pomocnik kucharza w 30 dywizji Wehrmachtu oraz jednocześnie pradziadek prezydenta.

Premier

- Antoni Moskwicz: jest niskim, sepleniącym mężczyzną. Jedynym, co można o nim dobrego powiedzieć, to to, że jest polskim patriotą i przynajmniej we własnym mniemaniu człowiekiem uczciwym. Lubi też koty. Oprócz tego jest osobą małostkową, skorą do gniewu i mściwą, pozbawionym dobrego wychowania krętaczem, który nie cofa się przed najgorszymi oszczerstwami. Nie rozumie obecnych czasów, za to świetnie rozumie przeszłość, co sprawia, że dobrze orientuje się w niektórych aspektach świata.

Moskwicz chce zbudować silne państwo. Jego zdaniem w przeszłości nasz kraj był słaby i stanowił tylko pionka na szachownicy mocarstw. Teraz ma okazję przestać nim być i samemu stać się graczem. W tym celu potrzebna jest jednak silna władza, silna policja, silne wojsko, silne sądy i surowe kary. Należy też bezwzględnie (to ulubione słowo premiera) rozliczyć się z przeszłością. Zwłaszcza z okresu II wojny światowej, skoro sytuacja daje ku temu okazję.

Zdaniem premiera obecna chwila daje wspaniałą okazję do korekty historii. Rosjan prawie nie ma. Moment, w którym Niemcy zajęli Francję i Wielką Brytanię był natomiast bardzo dobry dla naszej historii. Polska pozbyła się dwóch wrogów za jednym zamachem (dla Moskwicza wszystkie obce kraje są potencjalnymi wrogami, zresztą aroganckie zachowanie mocarstw kolonialnych zdaje się potwierdzać jego opinię). Teraz pora usunąć kolejnych, znaczy się Adolfa Hitlera. Oczywiście to nie będzie łatwe, Moskwicz zdaje sobie sprawę, że mimo przewagi technologicznej możemy nie podołać. Dlatego też największe nadzieje pokłada w broni atomowej: obojętnie, Polskiej czy Kaliningradu.

Jego plan działań jest dość prosty. Planuje dokonać bombardowania Berlina, a także innych, dużych, niemieckich miast, a następnie uderzyć na Rzeszę. Ma zamiar zająć kraj. Jednak nie zgodzi się na żadną kapitulację. Zdaje sobie sprawę, że Wojsko Polskie zdoła dotrzeć najdalej do Renu. Ma nadzieję, że doprowadzi to do wybuchu powstania i w konsekwencji niszczącej wojny domowej we Francji i Wielkiej Brytanii oraz w Skandynawii, która potrawa przynajmniej kilka lat i ostatecznie powali te państwa.

Abwehra uznaje Moskwicza za znacznie groźniejszego przeciwnika, niż Berliński. Adolf Hitler osobiście namaścił go na swego głównego wroga. Uważany jest za osobnika zdeterminowanego, groźnego i niebezpiecznego. Jako takiego próbowano się go pozbyć. Zadanie to powierzono Ottonowi Skorzenemu i jego komandosom. Ci jednak zawiedli... Nie z własnej winy, ale na skutek dezinformacji. Moskwicz zginął, lecz śmierć poniósł nie Antoni, lecz Ziemowit, jego brat bliźniak (także polityk), z którym był bardzo zżyty.

Wydarzenie to uderzyło w premiera jak młot. Od tej pory wojna z Rzeszą nie jest już tylko sprawą między dwoma narodami, ale jego osobistą wendettą. Każdego dnia Moskwicz odkrywa jak bardzo brakuje mu brata i jak bardzo po jego zgonie jest samotny. Cierpi z tego powodu niemal fizycznie. Niemcy, którym nie dość było śmierci setek jego rodaków sto lat temu, którym nie dość było zburzenia Warszawy zapłacą za swój czyn! Osobiście dopilnuje, by każdy z nich cierpiał tak, jak on!

Moskwicz nienawidzi Berlińskiego, bo ten nie pozwala mu na natychmiastową krucjatę na Berlin. Nienawidzi Nowogrodwa, bo ten nie chce dać Polsce broni atomowej. Nienawidzi też wielu innych rzeczy i nawet nie próbuje tego ukrywać.

Marszałek Sejmu:

- Arkadiusz Lubelski: biznesmen, bliski przyjaciel Ahmeda Gotebrga oraz były członek Partii Liberalnej i (po wydaleniu z niej) założyciel Partii Przyjaciół Arkadiusza Lubelskiego. Zarówno prezydent, jak i premier nienawidzą Lubelskiego bardziej, niż kogokolwiek innego (nawet siebie nawzajem).

Marszałka trudno spotkać w sejmie, łatwiej na gejowskich paradach, albo w Gnieźnie, gdzie pod pałacem arcybiskupa straszy zakonnice wibratorem. Politykę traktuje jak happening, a swoje „występy" w parlamencie okrasza licznymi gadżetami.

Marszałek Sejmu sam siebie uważa za strażnika demokracji, świeckości państwa i poszanowania do prawa. Jest też swego rodzaju obrońcą swobód obywatelskich i wolności. Jego działania są jednak chaotyczne i budzą niezrozumienie. Najbardziej znaną z jego akcji było zgłoszenie aktu wypowiedzenia wojny Niemcom przed Trybunał Konstytucyjny, gdzie nawiasem mówiąc zostało ono uznane za niezgodne z polskim prawem (ale na szczęście było już za późno, żeby je odkręcić).

Ministerstwo Obrony Narodowej i Sztab Generalny

Obie te siły zajmują się zarządzaniem Wojskiem Polskim. Na szczęście dla naszego kraju w trakcie wojny więcej do powiedzenia mają generałowie. To od decyzji tychże zależy przebieg operacji, zakup broni i potrzebnego sprzętu, to oni też mają ostatni głos w sprawach wyznaczania celów operacyjnych. Nie znaczy to, że MON całkowicie oddał władzę. Między cywilami, a wojskowymi narasta poważny konflikt o kompetencję. Urzędnicy MON-u, najczęściej pochodzący z politycznego nadania stanowią poważną przeszkodę w funkcjonowaniu Wojska Polskiego.

W strukturach obydwu formacji trwa obecnie też druga walka, w trakcie której tradycjonaliści zmagają się ze zwolennikami nowych doktryn. Część wyższych oficerów prezentuje podejście do wojny sprzed stu lat (co wcale nie czyni go adekwatnym do frontów Wojny 2.2), podczas gdy inni bezskutecznie próbują zmienić Wojsko Polskie w nowoczesną armię na poziomie dawnego USA (co z wielu powodów może być równie groźne w skutkach). Spotyka się to jednak z oporem starego betonu, który nie do końca rozumie, dlaczego niżsi stopniem specjaliści mieliby mieć wyższe pensje od oficerów o niewielkich umiejętnościach?

MON i Sztag Generalny zaangażowane są nie tylko w obronę Rzeczpospolitej. Na terenie całego kraju (a także poza jego granicami) znajduje się wiele zamkniętych placówek, w których w zasadzie nie wiadomo, co się dzieje. Przypuszcza się, że prowadzi się tam badania nad technologiami obcych, postrzeganiem parapsychicznym, magią i innymi tego typu rzeczami. Jest prawdą, że resorty obronne pilnie przyglądają się tym dziedziną, jednak generałowie patrzą na sprawę bardziej przyziemnie. Zdają sobie sprawę, że zaczarowanie nazistów tak, żeby znikli będzie raczej trudne. Starają się raczej zbudować polskie F-16, lub jakikolwiek jego odpowiednik. Na zlecenie Wojska Polskiego stworzono wiele projektów (i kilka prototypów) polskich samolotów wielozadaniowych. Wszystkie jednak były konstrukcjami nieudanymi. Mimo to na tajnych poligonach testowane są nowe.

Najbardziej zaawansowane są wszelkie badania nad elektroniką. Na tym polu sprawa wygląda naprawdę nieźle. W prawdzie konstrukcje z Polski, Czech czy Słowacji są dużo toporniejsze, niż sprzęt sprzed dwudziestu lat, a postęp nie jest tak szybki, jak kiedyś, lecz czas i inżynierowie zrobili swoje. Polacy naprawdę mają się czym pochwalić, a kilka konstrukcji byłoby nawet w stanie zaskoczyć Matkę. Nastawienie się na elektronikę wynikało między innymi z faktu, że Niemcy jej nie rozumieją. Podczas, gdy ich naukowcy nadal roboty wyobrażają sobie jako sepleniące manekiny z blachy w Polsce można już je kupować, a Wojsko używa ich codziennie.

Główny projekt nad którym obecnie pracuje MON kryje się pod nazwą „Grall" i jak można przypuszczać jest to projekt konstrukcji broni atomowej. Zasada działania jest ogólnie znana. Sprzęt i infrastrukturę kolejni ministrowie i generałowie po cichu budowali od dwudziestu lat, bo każdy, kto skończył podstawówkę wiedział, że na pewno się przyda. Środki przenoszenia, w postaci tych nieszczęsnych rakiet Morświn też istnieją. Jedyne, czego brakuje to uran. MON posiada mapy geologiczne, jednak wydobycie poza granicami Polski jest trudne, tym bardziej, że w tych samych miejscach kręcą się stada esesmanów, co niejako wskazuje, że Rzesza też ma atomowe ambicje.

Ministerstwo X

To najnowszy resort. W odróżnieniu od innych instytucji publicznych Ministerstwo X cieszy się wielkim zaufaniem społeczeństwa. W prawdzie każdy Polak jest przekonany, że jego pracownicy ukrywają wszystko, co tylko można, przeprowadziło przynajmniej sześć wiwisekcji obcych (dobrze tak sukinsynom!) oraz posiada wrak UFO. Jednak z jakichś powodów kojarzy się ono pozytywnie. Główną rolę w budowaniu wizerunku resortu odgrywają amerykańskie filmy sprzed Restartu oraz pojawiające się co jakiś czas newsy i fotografie na których pracownicy Ministerstwa a to strzelają z granatników do zombie, a to negocjują ze zbuntowanymi komputerami...

Zasadniczo główna rola resortu polega na „zarządzaniu sytuacjami dziwnymi". Pod tą nazwą rozumiane jest szerokie spektrum działań obejmujących wszystkie zjawiska wykraczające poza umowną normę. A raczej: poza to, co Polacy chcieliby widzieć jako normę.

Ministerstwo posiada bardzo szerokie uprawnienia, bardzo szerokie środki i bardzo dużą ilość sprzętu, w tym liczne pojazdy pancerne na podwoziach Anders i helikoptery Blackhawk Mielec (oraz oczywiście broń). Zasadniczo większość jego pracowników to wykwalifikowani specjaliści rożnych dziedzin. Przeważają naukowcy i byli żołnierze. Resort zatrudnia jednak też licznych czarowników, telepatów, superbohaterów, a nawet stalkerów i mutanty z Zony.

Pracownicy Ministerstwa w trakcie pracy w Polsce zwykle noszą stroje biznesowe. Najmodniejsze są oczywiście eleganckie, czarne garnitury i takież okulary, przez co funkcjonariusze nazywani są często „facetami w czerni" lub „agentami". W trakcie misji zagranicznych, głównie na obszarze Zony oraz podczas działań wymagających użycia siły ubierają się w mundury Wojska Polskiego, lecz zamiast oznaczeń jednostki noszą naszyte emblematy z białym iksem na czerwonym tle. Agenci pracujący na terenie Państw Osi w ogóle starają się nie wyróżniać z tłumu.

Resort podzielony jest na kilkanaście współpracujących ze sobą urzędów. Są to:

Urząd do spraw Restartu

Zasadniczo zajmuje się on wszelkimi następstwami przeniesienia w czasie i przestrzeni. Główne zadanie urzędu to „doradztwo historyczne” czyli dochodzenie spraw dotyczących teraźniejszości na podstawie danych archiwalnych np. tworzenie profili zagranicznych polityków i ich lustracja w oparciu o dane historyczne.

Drugie zadanie urzędu polega na gromadzeniu danych kartograficznych. Powierzchnia planety zmieniła się dość poważnie, a poszczególne ośrodki ludzkie (i nie tylko) są rozlokowane w odmiennych miejscach. Agenci terenowi ministerstwa powoli, lecz sukcesywnie gromadzą dane na temat zmian.

Trzecie zadanie tego urzędu polega na pomocy przy przyznawaniu obywatelstwa. Zasadniczo wymagają tego dwa typy osób. Pierwsza to potomkowie emigrantów z różnych wariantów II Rzeczpospolitej lub państw zaborczych, którzy stanowią obecnie najliczniejsza Polonię. Wielu z nich zadeklarowało chęć powrotu do ojczyzny, której niestety nie rozumieją. Rząd koniec końców przyznał im obywatelstwo. Druga grupa to przodkowie osób, które do Rzeczpospolitej przyjechały w trakcie PRL-u lub już III Rzeczpospolitej, pragnące połączyć się z wnukami. Fala jednych i drugich trafiła do kraju wraz z bumem gospodarczym i późniejszym wzrostem w potęgę III Rzeszy. Polska (i pozostałe kraje z Ziemi 00) jawią im się jako bezpieczna przystań przed prześladowaniami. Często zdarza się, że obywatele obcych narodowości po prostu próbują wyłudzić obywatelstwa.

„Przedwojenne dziady” jak niekiedy w Polsce nazywani są przybysze nie mają łatwego życia. Większość z nich utrzymuje się z zasiłków i pomocy społecznej. Współczesnej Polski nie rozumieją, mają braki w wykształceniu i podstawowych umiejętnościach niezbędnych do życia. Mało który potrafi samodzielnie odebrać SMS lub email. Głosują na mesjanistów lub konserwatystów, mają średniowieczne pomysły i zasadniczo nie są lubiani. Typowy Polak prędzej uzna za swojego rodaka potomka uwięzionych w Polsce afrykańskich studentów lub marokańskich kebabiarzy niż „dziada”.

Urząd do spraw przestępczości nadprzyrodzonej

Na skutek Restartu pewien odsetek mieszkańców Polski zdaje się posiadać nadprzyrodzone moce. W kraju żyje więc trochę praktykujących czarowników, cudotwórców, telepatów, superbohaterów i całej masy innych. Jak łatwo zgadnąć typowy pomysł na użycie supermocy, jaki rodzi się w głowie Polaka polega na popełnieniu jakiegoś wykroczenia.

Główne zadanie urzędu polega na asystowaniu policji (i w mniejszym stopniu żandarmerii wojskowej) w wychwytywaniu tego typu kombinatorów. Szkoli też funkcjonariuszy (i ostatnio także wojskowych) w radzeniu sobie z problemem. Główne jego zadanie polega jednak na zatrzymaniu strumienia płynącej do Polski, niebezpiecznej technologii obcych.

W przypadku szczególnie ciężkich spraw i groźnych przestępców (w rodzaju np. wampirów) urzędnicy przejmują śledztwo z rąk policji i sami dzięki odpowiednim ludziom prowadzą sprawę.

Urząd do spraw zaawansowanych technologii

Zadanie urzędu polega w dużej mierze na badaniu, obserwacji, dopuszczaniu do obrotu i pozyskiwaniu (tzn. grabieniu gdzie tylko się da) zaawansowanych technologii. Na terenie Polski wydział ten zajmuje się monitorowaniem handlu na legalnym (i o ile to jest możliwe: także

nielegalnym) rynku wszelkimi produktami przywożonymi z Zony. Urzędnicy mają prawo pierwokupu, a nawet rekwizycji niebezpiecznych, unikalnych lub cennych z naukowego lub strategicznego punktu widzenia artefaktów.

Na terenie Zony ich praca jest różna. Przede wszystkim starają pozyskiwać plany oraz specjalistów (tych zostało już niewielu), pośredniczą też w negocjacjach handlowych oraz organizują ekspedycje do miejsc, z których da się pozyskać wartościowe łupy. Starają się też chronić je przed rozgrabieniem. Między urzędem, stalkerami i *Ahnenerbe* trwa regularna wojna podjazdowa.

Urząd pozyskiwania zasobów ludzkich

Ma dwa zadania. Pierwszym z nich jest odnajdywanie młodych osób posiadających zdolności nadprzyrodzone i poddawanie ich szkoleniu oraz ewidencjonowanie ich. W wypadku ludzi dysponujących unikalnymi, rzadkimi talentami zadanie polega także na badaniu ich mocy.

Urząd nie ogranicza swego działania do terenów Polski. Dość często sprowadza specjalistów spoza naszego kraju, głównie Zony i Państw Okupowanych, wabiąc ich swobodami obywatelskimi oraz wysokim stypendium. Od dłuższego czasu na jego zlecenie działa siatka szpiegowska w Szaraszce, Rzymie, Rumunii i wśród Morloków mająca za zadanie wykradać ich wiedzę i metody edukacyjne.

Jego drugim celem zajmuje się także szkoleniem specjalistów mających zostać pracownikami terenowymi Ministerstwa oraz ich pozyskiwaniem. Wydaje też zaświadczenia potwierdzające posiadanie mocy i kwalifikacji osobom z zewnątrz. Bez posiadania odpowiednich papierów prowadzenie niektórych form praktyki nadprzyrodzonej (np. uzdrowiciela) jest nielegalne, pomagają też znacznie w niektórych typach zawodów (np. nekromanta – patolog sądowy, jasnowidz – doradca biznesu, telepata śledczy).

Urząd do spraw obcych

Zasadniczo zajmuje się gromadzeniem wiedzy o obcych, ich kulturze i zwyczajach oraz biologii. Podlegają pod niego wszelkie istoty niespotykane na Ziemi Ojczystej (zwierzęta, stworzenia inteligentne oraz mutanty) nie będące wytworami magii. Grupa ta ma dwa cele: gromadzenie danych oraz doradztwo politykom podczas rozmów z przedstawicielami innych ras. Udziela też wiz i pozwoleń na pobyt. Szkoli też przybyszów w zakresie zwyczajów panujących w Polsce oraz dostarcza tłumaczy.

Urząd do spraw dezinformacji

Składa się z czterech pilotów, jednego śmigłowca Blackhawk Mielec, pirotechnika, speca od efektów dźwiękowych i dziesięciu ludzi w czarnych garniturach rekrutowanych w agencji statystów. Pod śmigłowiec podwieszono masę dziwnych urządzeń których główna funkcja sprowadza się do migotania diodami. Urząd do spraw dezinformacji wozi się owym śmigłowcem po kraju, a w trakcie akcji efektownie zawisa nad wozami transmisyjnymi stacji telewizyjnych, jego członkowie wychodzą, przejmują sprawę, proszą wszystkich o rozejście się, a następnie rozstawiają masę równie szalenie efektownie wyglądającego, jak pozbawionego głębszego zastosowania sprzętu w miejscu, w którym gapie nie będą przeszkadzać. A potem odstawiają cyrki bełkocząc o pomiarach („Zenek? Masz odczyty? Masz odczyty?”) i kręcąc się w kółko przed kamerami.

Czasem pojawiają nie wiadomo po co w zupełnie losowych punktach Polski i tam odstawiają swoje przedstawienie. Zwykle w ciągu najdalej czterech godzin w to miejsce ściąga pielgrzymka domorosłych ufologów, wścibskich dziennikarzy oraz agentów *Abwehry.*

Zadaniem grupy jest odciąganie uwagi tłumu w momencie, gdy prawdziwi agenci na przykład właśnie walczą z cyborgiem-mordercą.

Urząd do spraw zagrożeń

Zadaniem urzędu jest śledzenie obiektów sprawiających zagrożenie dla bezpieczeństwa publicznego RP oraz powodowanie, by takowe przestały sprawiać. Wkracza do akcji w momencie, w którym konwencjonalne służby (policja, antyterroryści, wojsko) nie wystarczają i no cóż... Zaprowadza spokój. Zwykle robi to w ścisłej współpracy z wymienionymi już służbami oraz tzw. Oddziałem Wydzielonym. Funkcjonariuszy urzędu jest około setki, specjalizują się w różnego rodzaju niekonwencjonalnych metodach walki (jeśli coś da się rozwalić konwencjonalnie to wzywa się GROM lub artylerie). Skorzystanie z usług urzędu stanowi „ostateczne rozwiązanie".

Istnieje podejrzenie, że Urząd do spraw zagrożeń zajmuje się także uciszaniem niewygodnych świadków. Na razie jednak nikomu nie udało się udowodnić tego oskarżenia.

Laboratorium badawcze

Jak nietrudno zgadnąć Ministerstwo dysponuje własnym zapleczem naukowym w postaci Laboratorium badawczego. Nie jest to jedno miejsce, a kilka. Część badań prowadzona jest siłami MEN-u, jednak te delikatniejsze powierzane są specjalistom pracującym bezpośrednio dla Ministerstwa.

Przynajmniej jedno laboratorium mieści się w centralnym budynku na Wiejskiej. Kilka jest rozproszonych po całej Polsce. Zwykle umieszczane są w strzeżonych osiedlach (przynajmniej trzy takie w Warszawie znajdują się w rękach Ministerstwa i stanowią miejsce zamieszkania jego tajnych współpracowników) lub w należących do resortu gospodarstwach rolnych. Trafiają tam najważniejsze próbki, pochodzące ze spraw o których obywatele nie powinni wiedzieć, lub zbyt niebezpieczne, by mogły wpaść w ich ręce.

Pracownicy naukowi, jak wszyscy w Polsce są niestety mocno niedopłacani. Już kilka razy zdarzyło się, że ważne dane wyciekły na zewnątrz. Nie udało się jednak ustalić tożsamości zdrajcy (lub zdrajców).

Pracownicy terenowi

Zasadniczo główną siłą ministerstwa są pracownicy terenowi. By zdobyć zatrudnienie w organizacji należy wykazać się przynajmniej jedną z następujących cech: udowodnionymi, przydatnymi zdolnościami paranormalnymi (siła ognia nie jest szczególnie ceniona), minimum trzyletnim doświadczeniem w wojsku lub organach ścigania lub wykształceniem wyższym (preferowane: historia, kulturoznawstwo, nauki przyrodnicze i kierunki techniczne). Wszyscy rekruci na pracowników terenowych poddawani są dodatkowemu szkoleniu.

Zasadniczo istnieją dwie grupy pracowników terenowych: przydzieleni do placówek i zadań (często na lata) oraz tzw. „rezerwa" pozostająca wolna, wędrująca od biura do biura i wysyłana na misję przez tych, którzy akurat mają taką potrzebę. Zarówno ministerstwo, jak i wysoko postawieni agenci terenowi dość często korzysta też z usług freelancerów (bo są tani i mniej takich szkoda, jak zginą).

4) Inne ważne instytucje

ABW, Agencja Wywiadu, Służba Wywiadu Wojskowego i Kontrwywiadu Wojskowego oraz CBŚ

Zasadniczo celem Agencji Bezpieczeństwa Wewnętrznego jest kontrwywiad, zwalczanie działających w naszym kraju siatek szpiegowskich, organizacji terrorystycznych i zapobieganie korupcji wysokich urzędników oraz wykorzystywania ich wpływów do działań mogących zagrozić

porządkowi konstytucyjnemu kraju. Agencja Wywiadu ma na celu pozyskiwanie danych jawnych i niejawnych na terenie innych państw. Centralne Biuro Śledcze natomiast ma za zadanie zwalczanie terrorystów i zorganizowanej przestępczości. Zasadniczo zadania wszystkich trzech służb się zazębiają, a wykorzystywane metody są zbliżone. Główna ich rola polega na gromadzeniu informacji wykorzystywanych przez Policję i Wojsko.

Zasadniczo różnice między nimi są dość proste. AW spotkać można jedynie poza granicami Polski. Jego agenci obecni są we wszystkich krajach współczesnej Europy, gdzie zajmują się rekrutowaniem informatorów, a w wypadku państw Osi i okupowanych także organizowaniem bojówek, opozycji, ruchów oporu oraz oczywiście dywersją i morderstwami politycznymi na Nazistach i kolaborantach. ABW oraz CBŚ działają natomiast wyłącznie w Polsce. Pierwsze zwalcza szpiegów, drugie bandytów. Do największych wrogów obydwu organizacji należą *Abwehra* oraz oczywiście poszczególne grupy przestępcze.

Służba Wywiadu Wojskowego oraz Służba Kontrwywiadu Wojskowego mają podobne zadawania jak ABW i AW, przy czym koncentrują się głównie na wojsku. O ile dwie ostatnie agentury zazwyczaj zajmują się szpiegowaniem firm czy polityków, tak SWW i SKW rozpoznają zagrożenia militarne, penetrują bazy i oceniają potencjał militarny wrogich państw.

Z racji podobnej strefy zainteresowań wszystkie grupy ściśle współpracują z policją i Odziałem Wydzielonym oraz Ministerstwem X . Z drugiej strony rosnący w potęgę resort, dysponujący własnymi oddziałami paramilitarnymi budzi ich niepokój. Podejrzewa się więc, że CBS i ABW (oraz AW poza granicami) uważnie obserwuje jego działania, a być może też infiltruje jego szeregi. Prawie na pewno też członkowie wszystkich trzech grup na własną rękę badają zjawiska paranormalne. ABW i CBŚ jakiś czas temu zauważyły, że podczas rekrutowania agentów terenowych Ministerstwo dopuszcza się szeregu nieprawidłowości stawiając na zasadę „im ktoś jest potężniejszy, tym lepszy" ignorując często przeszłość swoich rekrutów. Szykują więc prowokację mającą na celu utrzeć nosa ministerialnym.

Wszystkie trzy organizacje pilnie obserwują też czarowników, telepatów i stalkerów oraz przemyt i handel obcymi artefaktami w Polsce. Większość z nich tylko czeka aż komuś powinie się noga. Stosują zasadę „po co rekrutować, jak można szantażować" oraz „po co kupować, jak można konfiskować".

Ze względu na sposób funkcjonowania pracowników wszystkich agencji podzielić można na trzy kategorie: wywiadowców, nielegałów i agentów.

Wywiadowcy to zwykli funkcjonariusze służb. najczęściej rekrutowani są wśród studentów ostatnich lat. Na każdej uczelni, wśród wykładowców prawie wszystkich kierunków działają osoby związane z wywiadem. Ich celem jest wychwytywanie wybijających się absolwentów. Ci są uważnie obserwowani i sprawdzani, jeśli okażą się osobami godnymi zaufania: składa się im propozycję współpracy. Jeśli ją przyjmują trafiają na szkolenie do Kiejkut, w trakcie którego poznają tajniki zawodu.

W tym czasie otrzymują także tak zwaną legendę (czasem kilka), czyli fałszywą tożsamość. Zwykle rekrut przedstawiany jest jako biznesmen. Otrzymuje też, wyrobione dokumenty, autentyczne, lecz na obcą tożsamość. Wedle zwyczaju figurują one na osobę o tym samym imieniu, zachowuje się też pierwszą literę nazwiska. Szpiedzy tego typu otrzymują też dokumenty dyplomatyczne, które, w wypadku aresztowania zapewniają deportację do Polski.

Nielegałowie pozyskiwani są podobnie i dysponują podobnym wsparciem, jednak szkoleni są inaczej. Zwykle odbywa się to w prywatnych lokalach, tak, by nie dało się ich w żaden sposób

powiązać z agencją. Występują najczęściej jako obywatele Polski, czasem innych krajów. Stale popełniają przestępstwo. Ich tożsamość znana jest jedynie ich oficerom prowadzącym.

Trzecia grupa to obywatele innych państw zwerbowani na służbę wywiadu. Zwykle są to osoby mające dostęp do informacji. Najczęściej jako metody werbunku stosuje się szantaż i przekupstwo, bywa też, że agenci zgłaszają się sami, z przyczyn ideologicznych. Wielu opozycjonistów z tego powodu przyłączyło się do polskich służb. Te korzystają też z pomocy państw sojuszniczych, zwłaszcza rządów uchodźczych w typowaniu potencjalnych agentów.

Operacja „Żelazny Zalew":

Za czasów PRL-u wywiad Polski okrył się hańbą w trakcie dwóch afer: „Zalew" i „Żelazo" polegających (w skrócie) na przeniknięciu jego agentów do zachodnich struktur przestępczych i pozyskiwaniu za ich pomocą „funduszy operacyjnych". Operacja Żelazny Zalew nawiązuje do tych „tradycji", jednak jej cele są inne. Stoi za nimi nie chciwość, a źle rozumiany patriotyzm.

Operacja Żelazny Zalew, realizowana z pogwałceniem jakichkolwiek praw polskich i międzynarodowych ma za zadanie wywalczenie III Rzeczpospolitej możliwie wysokiej pozycji w świecie po zakończeniu wojny. Jej realizacja polega w dużej mierze na likwidacji osób mogących jej zagrozić lub tylko stanowić siłę napędową społeczeństw zachodnich. Są to głównie ludzie typowani jako przyszli przywódcy polityczni, naukowcy i biznesmeni. Operacja jest tajna, politycy nic o niej nie wiedzą, a jej realizatorzy, świadomi, że w razie wykrycia następne 25 lat spędzą za kratkami likwidują świadków.

Siły Zbrojne

Od momentu Katastrofy zostały pięciokrotnie rozbudowane. Większa część sprzętu została zastąpiona nowoczesnymi rozwiązaniami, a ich znaczenie w życiu państwa wzrosło. Siły zbrojne obecnie stacjonują na pograniczu z III Rzeszą, w Czechach i Słowacji oraz częściowo w Zonie. Jest to obecnie jedna z najnowocześniejszych i najlepiej uzbrojonych armii tak na kontynencie jak i na świecie. Oraz jedna z najpotężniejszych. Polacy są na przemian dumni ze swojej armii oraz się z niej nabijają.

Mimo wdrożenia wielu nowoczesnych projektów Wojsko Polskie ma szereg problemów. Pierwszym z nich jest praktyczny uwiąd lotnictwa. Większość z polskich samolotów nie nadaje się do służby. Latają jeszcze tylko Mig 29 i F 16 oraz samoloty szkolno – bojowe niewielkiej wartości. Wszystkie, oprócz szkolno-bojowych są stera i zużyte. Sztab trzyma je na specjalne okazje, gdyż istnieje poważna obawa, że nie będą one w stanie powrócić do baz. Główny problem lotnictwa to brak infrastruktury. W Polsce nie ma przemysłu zdolnego stworzyć od podstaw maszyn pokroju F-16 i prawdopodobnie długo jeszcze nie będzie. Próby zbudowania takowego są czynione od jakiegoś czasu, jednak na razie zawiodły. Najdalej dotarli Czesi i wygląda na to, że za jakieś 10 lat będą w stanie zaoferować nowoczesny myśliwiec wielozadaniowy.

Jednym z powodów takiej sytuacji jest koszt produkcji maszyn. Wielu generałów i specjalistów uznało wręcz, że nowoczesne myśliwce są zbyt drogie, zwłaszcza w stosunku do celów, z którymi będą walczyć i lepiej inwestować w co innego. Niektórzy uważają wprost, że niemal zdradą było to, że przez lata nie wycofano najnowocześniejszych, drogich maszyn.

Braki w samolotach wielozadaniowych Wojsko Polskie nadrabia użyciem helikopterów. Dzięki nabytym w 2007 roku licencjom na śmigłowce Blackhawk oraz rozmontowaniu kilku zużytych Mi-24 Hind udało się stworzyć całkiem rozbudowaną flotę helikopterową. Trudno powiedzieć jak poradzi ona sobie w starciu z niemieckimi samolotami odrzutowymi... Wykorzystanie kierowanych pocisków powietrze - powietrze rodzi jednak duże nadzieje.

Dumą polskiej armii jest GROM. Kilka lat temu ucichły kontrowersje i zawirowania wokół jednostki. Jej rozmiar nadal jest nieznany, wydaje się jednak, że została ona znacząco zwiększona. Z nielicznych informacji, jakie na jej temat wyciekły do mediów wynika, że uczestniczyła ona w szeregu operacji w kraju i zagranicom, przeciwko wszelkiego rodzaju wrogom Rzeczpospolitej. Prawdopodobnie ma gigantyczne doświadczenie w walkach ze wszelkiego typu istotami zamieszkującymi Nową Europę, z którym to doświadczeniem trzeba się liczyć.

Oddział Wydzielony

Pod tą nazwą kryje się specjalna jednostka utworzona do celu walki ze wszystkimi, niezwykłymi zjawiskami wtedy, kiedy Ministerstwo X, Policja i Wojsko nie dają sobie rady. Oddział podlega pod Ministerstwo Spraw Wewnętrznych i składa się zarówno z żołnierzy sił specjalnych, jak i byłych antyterrorystów, czyli zasadniczo ze „Zwykłych ludzi" (w odróżnieniu od agentów terenowych ministerstwa, którzy często rekrutowani są z osób niezwykłych), wyposażonych w najlepszy sprzęt i wyszkolonych najlepiej jak tylko się dało. Ich zadanie polega natomiast na unieszkodliwianiu czarowników, superbohaterów, rozszalałych cyborgów i wszelkiego złego siejącego zniszczenie w Polsce. Utworzony został, bo ktoś w rządzie doszedł do wniosku, że zdawanie się na nadnaturali w walce z nadnaturalnym jest złą decyzją.

Oddział Wydzielony może zostać wezwany na pomoc przez dowolnego starostę, wojewodę oraz wysokiego szczebla funkcjonariusza organów bezpieczeństwa. Gdy już się pojawia zwykle przejmuje sytuację i robi porządek. Między Ministerstwem X, a oddziałem trwa konflikt, Ministerstwo krytykuje go za nadmierne korzystanie z siły. Zdaniem jego dowódcy pułkownika Janusza Zielonogórskiego jednak to Ministerstwo nadmiernie pieści się z wszelkiego typu „popaprańcami". On natomiast robi to, do czego został powołany: broni Ojczyzny.

- pułkownik Janusz Zielonogórski: jednooki pięćdziesięciolatek, nieco już posiwiały i jeden z najlepszych żołnierzy, jakich wydała Polska. Weteran chyba wszystkich polskich misji wojskowych, od Iraku po Finladię. Osobisty wróg Drakuli. Kawaler Orderu Orła Białego, Krzyża Zasługi, Krzyża Walecznych z Mieczami, Krzyża Wojskowego oraz trzech Nagród Za Walkę Z Korupcją`. Prywatnie wyborca Konserwatystów.

W obyciu Zielonogórski jest szorstki jak papier ścierny. W zasadzie każdy obiekt, który nie pasuje do jego wizji świata i Polski określa mianem „popaprańca" lub (gdy chce być grzeczny) „dziwaka" za wyjątkiem może Niemców (których wszystkich bez wyjątku nazywa „nazistami") i dzieci. Słowo „cywil" w jego ustach brzmi niemal jak obelga.

Sprawia wrażenie osobnika apodyktycznego i niezbyt sympatycznego. Opinie o nim zależą jednak od tego, czy ceni się bardziej słowa, czy czyny. Zielonogórski jest bowiem niemal tak samo praworządny, co prostoliniowy, a przy tym posiada niezmącone poczucie sprawiedliwości i ludzkiej krzywdy. Według legendy oko stracił w Hiszpanii broniąc cywilów przed frankistowskimi siepaczami.

Kraje Sojusznicze:

Słowacja

Siły Zbrojne: 100 000 osób
Ustrój: Republika Demokratyczna

Słowacja jest najmniejszym i niekiedy lekceważonym państwem Świętej Trójcy. Liczący zaledwie

5 milionów mieszkańców, niewielki kraj często jest niedoceniany. Tym bardziej, że państwo to posiada bardzo małe zasoby mineralne, a po wyłączeniu z braku paliwa obydwu jego elektrowni atomowych uzależnione jest od dostaw energii z zewnątrz. Wiele osób postrzega je więc jako marionetkę w całości zależną od łaski i niełaski obydwu swoich sąsiadów. Są oni jednak w błędzie.

Słowacja nie uczestniczy w sporze, jaki wiodą między sobą Czechy i Polska. Przeciwnie, trzyma się od niego z daleka, by nie paść ofiarą gniewu któregokolwiek z nich. Na arenie międzynarodowej jest bardzo często moderatorem, temperującym polski zwyczaj machania szabelką oraz prostującym ich *faux pas*. Jednocześnie pilnuje Czechów, starając się temperować ich wyrachowanie aspołeczne zagrywki. Słowacy starają się jak mogą, by skłonić obydwu swoich sojuszników do skoncentrowania się na jak najszybszym wygraniu wojny. Mają oczywiście w tym swój cel.

Gospodarka Słowacji opierała się w XX wieku głównie na produkcji na rynki zewnętrzne. W kraju działał rozwinięty przemysł samochodowy, znajdowały się w nim fabryki należące do niemieckich, francuskich i koreańskich koncernów. Inne zakłady produkowały elektronikę na japońskich i znów koreańskich licencjach. W Popradzie istniała potężna fabryka sprzętu AGD należąca do znanej z USA. Większość produktów wytwarzano na sprzedaż. W pierwszych latach po Katastrofie firmy te niemal zginęły. Jednak w kraju nadal pozostało wielu menadżerów, specjalistów i co więcej: gotowe plany produktów, którym równych świat nie miał ujrzeć jeszcze przez pół wieku.

Dzięki temu właśnie ze Słowacji pochodzi ogromna część nowoczesnych technologicznie produktów dostępnych na rynkach Europy Środkowej: od patelni z teflonową powłoką, przez telefony komórkowe i konsole do gier, kończąc na sportowych samochodach, którymi uwielbiają szpanować warszawscy i prascy biznesmeni.

Większość tej produkcji to produkcja cywilna, którą dziś się bardzo często gardzi. Jednak Słowacy powoli lecz nieubłaganie zdobywają rynki. Ich zwycięski pochód ma się jednak dopiero zacząć. Muszą tylko poczekać do momentu, aż ich północni i zachodni sąsiedzi obalą nazizm i zmuszą państwa zachodnie do zniesienia embargo. Wówczas zaleją rynek falą bezkonkurencyjnych produktów.

Czechy

Siły Zbrojne: 200 000 osób
Ustrój: Republika Demokratyczna

Czechy to obecnie główny oraz jednocześnie najbardziej kłopotliwy partner Polski na arenie międzynarodowej. Państwa te często postrzegane są jako dwaj bracia: Czechy z ich zasobami naturalnymi, rozwiniętym przemysłem i wysokim PKB oraz Polska, ze znacznie bardziej rozproszoną produkcją, za to dysponująca zasobami ludzkimi, których brakuje temu, zaledwie 10 milionowemu narodowi.

Niestety, jak w niejednym nowoczesnym małżeństwie między obydwoma krajami toczy się dyskusja: kto tu jest głową rodziny?

Dlaczego Czesi nie lubią Polaków?

Między Czechami, a Polską od dłuższego czasu widoczny jest poważny rozdźwięk. Widać go zarówno w sposobie myślenia, jak i podejściu do wielu spraw. Wśród pragmatycznie myślących, najczęściej bezwyznaniowych Czechów pokutuje stereotyp polskiego pieniacza z szablą, knującego tylko, żeby ukraść Cieszyn. Owszem, być może odważnego, romantycznego, a nawet rycerskiego i honorowego, ale też głupiego średniowieczną głupotą.

Odwaga i honor to oczywiście piękne cechy, jednak czy są one tak naprawdę potrzebne? Wystarczy w końcu spojrzeć na Wojnę 2.1, by się przekonać, jak się ona skończyła. Owszem, Czesi nie walczyli tak dzielnie, jak Polacy. Ale w który z tych krajów doznał cięższych szkód? Zdaniem wielu Czechów Polacy, w swej bezmyślnej żądzy zemsty na Niemcach ciągną ich kraj ku przepaści. Wszystko po to, żeby zaspokoić idiotyczne poczucie honoru.

Zresztą, z tym honorem to zdaniem Czechów też różnie bywało. Kto w 1938 (nie tym sprzed trzech lat, tylko tym wcześniejszym) pomagał Hitlerowi i ukradł Zaolzie? Kto w 1968 przyjechał na czołgach tłumić Praską Wiosnę? Kto po Restarcie wkurzył zachód próbą zamordowania Hitlera? I kto się przy tej okazji do szczętu ośmieszył? To pojechał na II Konferencję Monachijską?

Polacy odpowiadają na te zarzuty krótkim pytaniem: „A jaki naród ponosi bezpośrednią winę za to, że Hitlerowcy obecnie sprawują władzę nad większością Europy?”. I dopiero gdy padną te słowa zaczyna się prawdziwa awantura.

Poziom życia:

PKB na mieszkańca jest w Czechach dwa razy wyższe niż w Polsce, co powoduje, że Czesi często czują się tymi bogatszymi (faktycznie prawie cztery razy ludniejsza Polska ma trzy razy większy, łączny dochód). Rzeczywiście zarabiają lepiej, są nieco bogatsi, żyją w schludniejszych i bardziej zadbanych domach i jeżdżą w ładniejszych samochodach, których ich zdaniem Polacy okropnie im zazdroszczą. Prócz tego jednak poziom i styl życia nie różnią się za bardzo. Gdyby nie odmienny język trudno byłoby poznać różnicę.

Cele polityczne Czech:

Cele polityczne Czech obecnie jest kilka. Pierwszym z nich jest nie dopuścić do zajęcia ich kraju przez Hitlera. Co jak, co ale powtórka z historii Czechom się nie podoba. Drugi cel, to możliwie jak najszybciej zakończyć wojnę. Trzeci: zyskać na sytuacji jak najwięcej. Czwarty: odegrać się na wszystkich wokół. Mimo urażonej dumy Czesi patrzą na sprawę bardzo pragmatycznie. Dużo bardziej pragmatycznie, niż Polacy. O ile w tym drugim kraju społeczeństwo żywi wiele, romantycznych uczuć wobec wojny: chcą pomścić Powstanie Warszawskie, stać się Wyzwolicielami Zachodu (lub odegrać się na nim za 1939 rok), zobaczyć polską flagę powiewającą nad Berlinem, to Czechom delikatnie rzecz biorąc nie zależy aż tak bardzo...

Bardziej natomiast interesuje ich to, co będzie się działo z nimi. Ich zdaniem mają szanse stać się globalnym potentatem. Oczywiście na pierwszy rzut oka to cztery razy większa i silniejsza Polska wydaje się lepszym kandydatem do objęcia przewodnictwa w Europie. Jednak podczas rozmów dyplomatycznych wygrywają sprytniejsi, bardziej ugodowi i dysponujący lepszymi argumentami, a niekoniecznie więksi i silniejsi. Czesi bardzo chętnie rozpoczęliby rozmowy już w tej chwili. Ich problem stanowi fakt, że nie bardzo mają z kim. Naziści niestety nie wchodzą w grę.

Władze Czech widzą dwa wyjścia z sytuacji. Pierwsze z nich polega na zastąpieniu nazistów kimś, z kim dałoby się rozmawiać. Ich pomysł polega na obaleniu NSDAP i zastąpieniu tej partii kimś rozsądniejszym, na przykład rządem wojskowym. Dzięki pomocy Cannarisa i Stauffenberga wydaje się to całkiem realne. Czesi już w tej chwili posiadają w Niemczech bardzo silną siatkę ruchu oporu. Ten nie cieszy się jednak ogólnym poparciem. Gdyby jednak przyzwolenie na władzę Hitlera osłabło (na przykład za sprawą kilku spektakularnych porażek na froncie) ich siatka mogłaby zorganizować bardzo sprawny pucz. Po wprowadzeniu nowego rządu można by zasiąść do negocjacji i uzyskać szereg ustępstw od Niemców.

Inna możliwość to podział łupów. Gdyby Czechom (oczywiście przy walnej pomocy ich sąsiadów) udało się wygrać wojnę, to to właśnie one miałyby decydujący głos. To niestety nie jest możliwe

przy zastosowaniu środków konwencjonalnych. Polacy mimo wszystko mają bowiem większą i nowocześniejszą armię. Jednak oczywiście istnieją środki niekonwencjonalne. Na przykład atom. Już sama groźba jego użycia mogłaby wystarczyć, by Czesi osiągnęli wszystko, czego pragną. I by stali się drugą, choć oczywiście znacznie bogatszą Szwajcarią.

Wywiad Wojskowy oraz Urząd Stosunków Zagranicznych i Informacji

To dwie główne agencje wywiadowcze Czech. Wywiad Wojskowy (*Vojenske Zpravodajstvi* w skrócie VZ) zajmuje się głównie gromadzeniem informacji na potrzeby wojska. Urząd Stosunków Zagranicznych i Informacji (*Ufrad Pro Zahranicni Styky A Informance* w skrócie UZSI) ma natomiast za zadanie zabezpieczenie zewnętrznych interesów politycznych i ekonomicznych kraju. Ściśle współpracują one z trzecią służbą, to jest z BIS czyli Informacyjną Służbą Bezpieczeństwa. Ta ostatnia jest służbą kontrwywiadowczą i jej główne zadanie polega na zwalczaniu szpiegów i terrorystów. Do pewnego stopnia współpracują też z innymi wywiadami Koalicji.

Obie główne służby swój cel interpretują prosto: zadbać o interes Czech, tak polityczny, gospodarczy jak i militarny. Obecnie widzą dla nich dwa główne niebezpieczeństwa. Pierwszym z nich jet III Rzesza i jej terytorialne oraz militarne ambicje. Nikt w Czechach nie ma wątpliwości, że stanowi ona główne zagrożenie dla tego kraju. Drugim niebezpieczeństwem jest Polska. Pomijając nieodpowiedzialność jej rządu jest to jedyny kraj (Słowaków i resztę koalicjantów Czesi zwykle ignorują) zdolny konkurować z czeską gospodarką. Dla VZ i UZIS jasne jest, że w interesie Czech jest jak największe zmniejszenie jego potencjału.

Obydwa wywiady posunęły się już do wielu działań godzących w polski interes narodowy. Zależnie od teatru działań, na którym się znajdują te metody są różne. Czesi bardzo chętnie dogadują się w Włochami i Hiszpanami, na terenie Niemiec chętnie wspierają różne, niekoniecznie przychylne Polsce ruchy, wyposażając je w broń, amunicje, materiały wybuchowe i dane wywiadowcze oraz szkoląc ich ludzi. W prawdzie działania te bardzo często są pożyteczne, przynajmniej na płaszczyźnie militarnej (choć ich efekty polityczne rzadko kiedy są zbieżne z oczekiwaniami Polaków).

Na terenie Polski natomiast powoli Czesi organizują polityczną piątą kolumnę, wspierając wszelkie ruchy pacyfistyczne, ekologiczne oraz anty-atomowe. Z ich punktu widzenia ludzie ci to pożyteczni idioci. Ich wywiad zdaje sobie sprawę, że jedynym sposobem rozwiązania konfliktu jest wyjście atomowe (lub obalenie Hitlera rękoma Stauffenberga). Z im większym sprzeciwem wobec użycia atomu muszą walczyć Polacy tym lepiej dla Czechów. Daje im to czas na zbudowanie własnej bomby. Ta natomiast pozwoli im podzielić strefy wpływów w przyszłej Europie na własną korzyść. Jak łatwo zgadnąć zajmują się także szpiegostwem przemysłowym zwyczajnie kradnąc patenty. Wielu uczonych z Polski stanowi ich ludzi. Ci mają na celu głównie siać dezinformacje, publikując prace spychającą rzetelnych badaczy próbujących rozgryzać tajemnice Zony na fałszywe tropy.

Porno i legalna trawka

Taka mała ciekawostka. Czechy przed Resetem stanowiły największego spośród wszystkich krajów Środkowej Europy producenta filmów pornograficznych oraz największego konsumenta twardych narkotyków. By ograniczyć choć trochę tą ostatnią plagę rząd Czech dopuścił posiadanie (choć nie sprzedaż) niektórych narkotyków. Tak więc każdy Czech może posiadać przy sobie 1,5g heroiny, 1g kokainy, 5 tabletek ekstazy, uprawiać w ogródku do 5 sztuk marihuany lub 40 grzybków halucynogennych. Na tym lista oczywiście się nie kończy. Szczególnie popularna jest amfetamina i jej pochodne, której próbował co drugi mieszkaniec tego kraju. Jak łatwo zgadnąć gangsterzy dosłownie zabijają się o kontrolę nad tak chłonnym rynkiem.

Stare Czechy

Pod tą nazwą rozumie się terytorium dawnego Kraju Karlowarskiego i Kraju Usteckiego. Z bliżej nieznanych przyczyn obszary te przeniosły się z innej rzeczywistości, niż reszta Czech. W efekcie wydają się pochodzić z przełomu XVII i XVIII wieku. Ich ludność żyła więc najczęściej w drewnianych chatach rządzona przez lokalną szlachtę, wykorzystywano też prymitywną broń prochową.

Trudno powiedzieć, by Czesi ucieszyli się z tej sytuacji. W regionie tym znajdowało się wiele cennych złóż naturalnych, w tym jachymowskie złoża uranu, które teraz stały się niedostępne. Mimo to Czesi pozwolili swym przodkom żyć w spokoju. Do czasu jednak. W 1938 roku pretensje do tych terenów zaczęła zgłaszać III Rzesza. W efekcie region został zajęty przez czeską dywizję pancerną.

Obecnie tereny Starych Czech są wyludnione, a ludność przeważnie zbiegła w głąb kraju. Powodem są ciężkie walki toczone w regionie, zwłaszcza w obrębie Kotła Jachymowa.

Kaliningrad (aka „Republika Wielkiej Rosji”)

Ustrój: Dyktatura Wojskowa
Siły Zbrojne: 50 000 osób

Kaliningrad jest obecnie ostatnim istniejącym spadkobiercą Federacji Rosyjskiej. O ewentualnych innych pozostałościach kraju, które hipotetycznie mogą istnieć gdzieś za Uralem nic nie wiadomo. Obecnie państwo jest, jak łatwo zgadnąć jedynie cieniem swej dawnej potęgi. Gospodarka Kaliningadu bardzo poważnie ucierpiała na skutek odcięcia od metropolii. Nie upadła jedynie dzięki zdecydowanym działaniom admirała Novogrodowa, wojskowego dyktatora kraju oraz szybkiemu rozwojowi zorganizowanej przestępczości.

Mimo swego niewielkiego rozmiaru i liczącej zaledwie pół miliona ludności populacji Kaliningrad jest państwem bardzo liczącym się na arenie międzynarodowej. Nie zawdzięcza tego jednak swemu przemysłowi czy gospodarce, choć te, zważywszy na warunki są całkiem nienajgorsze. W regionie działa przykładowo Nadbałtycka Stocznia Jantar oraz zakład produkcji samochodów Awtotor produkujący pojazdy na licencji BMW, Kia i General Motors (oraz wszystkie inne, których plany uda się zdobyć). Tym, co wpływa na jego znaczenie na arenie politycznej jest też stopień zmilitaryzowania Obwodu.

Przed Restartem Okręg Kaliningradzki stanowił najbardziej zmilitaryzowany obszar kontynentu. Stacjonowało w nim blisko 50 tysięcy żołnierzy, marynarzy i personelu obsługi technicznej. Po katastrofie sytuacja ta niewiele się zmieniła, bowiem ze skoszarowanymi tu żołnierzami zwyczajnie nie było co zrobić. W efekcie po dziś dzień blisko 10 procent ludności kraju to wojskowi. W magazynach regionu mieszczą się natomiast niewyobrażalne ilości sprzętu i uzbrojenia. Flota morska kraju liczy blisko setkę okrętów, wsparta jest przez ćwierć setki samolotów SU-27, prawie pół setki samolotów uderzeniowych SU-24, bombowce strategiczne Tu-22, czołgi, transportery opancerzone, oblężnicze rakietowe miotacze ognia TOS-1, artylerię rakietową B-30 Smiercz, podziemne, radzieckie fabryki i tajne składy amunicji, części, surowców i wszystkiego, co potrzebne, by zanieść atomową pożogę aż po Ren.

Broń Atomowa

Jest prawdziwym skarbem Kaliningradu. Konkretnie posiada on kilkanaście rakiet krótkiego zasięgu wraz z głowicami oraz blisko dwieście taktycznych pocisków artyleryjskich. Tak naprawdę nie jest to szczególnie dużo, jednak nadal jest to największy (by nie powiedzieć jedyny) tego typu arsenał na powierzchni planety. Gdyby admirał Novogrodow tego sobie zażyczył wystarczyłby on

do rozbicia dowolnej armii Nowej Europy.

Polityka Kaliningradu:

Republika Wielkiej Rosji, bo przy takiej nazwie obstają mieszkańcy kraju teoretycznie jest członkiem Koalicji Antyhitlerowskiej. Faktycznie wysłała jedynie niewielki kontyngent do Zony, który zajmuje się głównie grabieżą ruin. Dostarcza też usług transportowych oraz najemników. Praktycznie wojsko nadal pozostaje skoszarowane w bazach i – jeśli nikt nie zapłaci – nie rusza się z nich. Powszechnie wiadomo także, że co jakiś czas w Królewcu lądują niemieckie samoloty, a sam Novogrodow nie kryje się z tym, że prowadzi negocjacje z Nazistami. Przeciwnie: Okręg Kaliningradzki jest jedynym państwem Europy Środkowej, w którym działa ambasada III Rzeszy.

Polityka międzynarodowa państwa bliska jest schizofrenii. To na zmianę obiecuje większe zaangażowanie w konflikt zbrojny, grozi przekazaniem broni atomowej Niemcom albo wycofaniem się z Koalicji. Dwa razy też prosiło o pozwolenie Polski na rozmieszczenie wyrzutni rakietowych wzdłuż Odry i trzy razy o pozwolenie na wejście jej samolotów w polską przestrzeń powietrzną celem przeprowadzenia ataku atomowego na Niemcy. Przynajmniej raz bombowce były już w powietrzu, jednak w ostatniej chwili odwołano je do bazy.

Zdaniem mediów te zmiany nastroju spowodowane są ogólnie znanymi problemami admirała z alkoholem. Faktycznie jednak mają zupełnie inne podłoże. Zależą głównie od tego, kto i co wręczy mu pod stołem. Temu zależy głównie na ustępstwach politycznych, zamówieniach rządowych (Awtotor faktycznie produkuje ładne samochody), dostawach surowców po preferencyjnych cenach (albo i za darmo) oraz nazistowskim złocie. Tak długo, jak długo inne państwa kontynentu są w stanie płacić będą mieć w Kaliningradzie wielkiego przyjaciela.

Ustrój Kaliningradu:

W zasadzie można określić jako połączenie junty wojskowej z dyktaturą. Na czele państwa stoi admirał Nowogrodow wybrany na to stanowisko w październiku 1919 roku w trakcie pierwszych i przedostatnich wyborów zorganizowanych w kraju. Otrzymał on sto procent głosów przy 130-to procentowej frekwencji. Ten cudowny wynik udało się się uzyskać dzięki pomocy wojska. Uzbrojeni żołnierze zwyczajnie chodzili od domu do domu oraz zaczepiali ludzi na ulicach miast wręczając im karty do głosowania. Niektóre osoby, jak łatwo zgadnąć zostały schwytane więcej niż raz.

Drugie wybory zorganizowano wedle tej samej zasady cztery lata później i odpowiadały na pytanie „Czy chcesz, żeby Admirał Nowogrodow piastował swe stanowisko dożywotnio?”. Tym razem frekwencja wyniosła marne 93 procent.

Zasadniczo w rękach Demokratycznie Wybranego Dożywotniego Prezydenta znajdują się wszelkie kompetencje ustawodawcze, wykonawcze i sądownicze. Słowa admirała natomiast mają moc ustawy, a jego polecenia należy natychmiast wypełniać.

Ustrój Kaliningradu opiera się na starej, pamiętającej jeszcze XIX wiek, rosyjskiej koncepcji Nihilizmu Prawnego. Reguła ta głosi, że kodeksy i litera prawa nie są ważne, a istotne są tak naprawdę ogólne zasady sprawiedliwości i potrzeby społeczeństwa. Te interpretowane są przez wyznaczonych do tego sędziów i głowy państwa. Naczelnym interpretatorem ich ogólnych zasad jest oczywiście Juri Dimitriewicz Nowogrodow.

Jakimś dziwnym trafem potrzeby społeczeństwa zawsze pokrywają się z prywatnymi potrzebami admirała i doraźną sytuacją międzynarodową. W Kaliningradzie można trafić na dwadzieścia pięć lat do łagru za przejście na czerwonym świetle oraz zapłacić grzywnę za morderstwo. Korupcja jest

powszechna, a na sprzedaż jest w zasadzie wszystko, oprócz broni atomowej traktowanej jak skarb narodowy.

- admirał Juri Dimitriewicz Novogrodow: Oficjalna biografia Novogrodowa brzmi: urodził się w Petersburgu (podówczas: Leningradzie) w rodzinie o wojskowej tradycji. Ukończył z wyróżnieniem Wojskowy Uniwersytet Inżynieryjno-Techniczny na fakultecie morskim. Wstąpił do marynarki wojennej. Po latach wzorowej służby awansował na admirała Floty Bałtyckiej. Czy tak było w rzeczywiści: nikt nie wie, a ci, którzy mogliby wiedzieć nie żyją. Dwóch sam zastrzelił.

W powszechnym wyobrażeniu admirał jest tyrańskim, wiecznie pijanym świrem, bandytą, mafiozem, skorumpowanym dyktatorem i niebezpiecznym łotrem. Media i inni politycy mówią o nim jak najgorzej, malując go jako krętacza i alkoholika. Ze swej strony Novogrodow media i polityków także ma w całkowitej pogardzie. „Psy szczekają, karawana jedzie dalej" - mawia.

Co ciekawe Novogrodow to autentyczny, rosyjski patriota, być może ostatni już, jaki chodzi po ziemi. Jego celem jest natomiast odbudowanie wielkości Rosji w takim stopniu, w jakim tylko się da, przy użyciu takich środków, jakimi dysponuje. Moralność, prawo, wolność i demokracja – wszystkie te rzeczy nie mają najmniejszego znaczenia w chwili, gdy JEGO ojczyzna znajduje się w niebezpieczeństwie i grozi jej zniknięcie z mapy i zapomnienie.

Novogrodow zdaje sobie sprawę, że stoi przed nim nadludzko trudne zadanie. Zdaje sobie też sprawę, że sam mu nie podoła. Jedynym, co może zrobić jest zgromadzenie środków dla przyszłych pokoleń na odbudowę kraju. To właśnie w tym celu on i jego ludzie, bardzo często też rosyjscy patrioci szantażują, palą, zabijają, porywają dla okupów i popełniają najohydniejsze przestępstwa, niejednokrotnie całkowicie brukając swój osobisty honor. Wiedzą jednak, że czynią to w imię wyższej sprawy. Mają nadzieję, że kiedyś ich starania wydadzą owoce.

Niekiedy admirał ma co do tego wątpliwości. Co, jeśli tym co robi nie tylko nie uratuje Rosji, ale też ostatecznie zbruka jej honor? Co, jeśli to on jest tym, który naprawdę zamorduje kraj? Te obawy nawiedzają go co wieczór. Czasem są zbyt silne, by mógł to znieść. Admirał, mimo całej swej przebiegłości i lisiego sprytu jest prostym, twardym człowiekiem z ludu, pozbawionym jakiejkolwiek subtelności. Radzi więc sobie z nimi w jedyny sposób jaki zna: upija się do nieprzytomności.

Gospodarka:

Gospodarka Kaliningradu opiera się na tak zwanych „pięciu filarach Islamu". Są to: wspomniana już stocznia i fabryka samochodów, szantażowanie państw ościennych atomem, usługi kondotierów, zorganizowana przestępczość i raj podatkowy. Novogrodow zezwala w swoim państwie w zasadzie na dowolną działalność, tak długo, jak długo nie szkodzi ona wojsku, nie drażni osobiście admirała i prowadząca ją osoba odpali odpowiednią działkę do budżetu państwa (który traktowany jest jak jego osobisty budżet domowy).

W efekcie tego ostatniego na terenie państwa działalność prowadzi wiele wątpliwych firm. Zarejestrowane w nim jest też wiele legalnych przedsiębiorstw uciekających przed polskim fiskusem. Ten ostatni manewr jest ryzykowny. Danina dla admirała nie ma bowiem z góry ustalonych stawek i zwykle wynosi tyle, ile on sobie zażyczy. Jego apetyt natomiast bywa różny, kilkakrotnie Nowogrodow zagarniał więc całe, dobrze prosperujące firmy siłą lub doprowadzał je do bankructwa.

Udział Kaliningradu w Wyścigu Atomowym

Broń jądrowa stanowi tak naprawdę jedyny atut Kaliningradu w międzynarodowej polityce. Bez

niej państwo to stanowiłoby jedynie smutny i nic nie znaczący kraj nad Bałtykiem rządzony przez wojskowego-moczymordę. Jednak dzięki swemu monopolowi na atom kraj ten stanowi znaczącego gracza w Europie, przed którym korzyć musi się nawet taka potęga, jak III Rzesza. Jak łatwo zgadnąć cała polityka państwa kręci się więc wokół atomówek i tego, by nie stracić monopolu na nie.

Ten przepadnie w trzech sytuacjach: w chwili, gdy broń atomowa zostanie zużyta, w chwili, gdy dowolne inne państwo wejdzie w posiadanie własnych głowic nuklearnych lub gdy wojna zostanie wygrana przez którąkolwiek ze stron bez używania broni atomowej. Novogrodow postawił więc przed swoimi sztabowcami zadanie nie dopuścić do którejkolwiek z tych sytuacji. Jako, że pierwszą ewentualność łatwo jest uniknąć (wystarczy tylko nie używać atomówek), trzecia natomiast zależy całkowicie od dobrej woli Rosjan i tego, czy zdecydują się stanąć po którejś ze stron tak więc siły Kaliningradu koncentrują się na drugiej możliwości.

Z Republiki co jakiś czas startują samoloty i helikoptery transportowe przewożące niezidentyfikowane ładunki. Należące do niej maszyny widziano też w miejscach związanych z wydobyciem uranu na terenie całej Nowej Europy. Członkowie kilku ekspedycji geologicznych zaginęli w niejasnych okolicznościach.

Republika Wielkiej Rosji

To oficjalna nazwa Kaliningradu związana z kolejną fanaberią Nowogrodowa. Mianowicie: jego państwo ogłosiło się nikim innym, a spadkobiercą Federacji Rosyjskiej. Rości sobie też prawa do wszystkich ziem, które kiedykolwiek wchodziły w jej skład. I co więcej: ma trochę racji. Nie jest to oczywiście przejaw megalomanii, co raczej chciwości. Cały teren Rosji skrywa w sobie bowiem niewyobrażalne skarby. Owszem, jest dziki i niezamieszkały, jednak nadal ma swoje lasy, drzewa, złoża i setki innych rzeczy nie naruszonych przez nikogo.

Nazwa ta jest lekceważona przez wszystkich, jednak niesłusznie. W tym szaleństwie jest bowiem metoda. Cichcem, lekceważony przez wszystkich się dyktator prowadzi akcję kolonizacyjną tych ziem. Dostarcza tam tylu ludzi ilu tylko może. Na dzikich obszarach powstają więc sicze Zakapiorów, łagry, do których zsyła się przestępców i jeńców wojennych czy też osady dla uciekających z zachodu i uchodźców z Zony. Na wielkich obszarach powstają z niczego wioski, jak i rozległe, chronione drutem kolczastym i karabinami maszynowymi farmy. Nowogrodow zdaje sobie sprawę, że tym sposobem Rusji nie podbije. Jednak planuje zająć przez zasiedzenie tak duży jej fragment, jak tylko będzie mógł.

Siły Zbrojne i Mafia:

Jedną z rzeczy niewątpliwie związanych z Kaliningradem jest niesławna „Ruska" Mafia. Jest to formacja zupełnie odmienna od dawnej mafii rosyjskiej, która została zdezintegrowana w trakcie Restartu. Jej powstanie wiąże się z sytuacją regionu utrzymującą się niestety do dzisiaj. Ta była szczególnie ciężka. Kaliningrad nigdy bowiem nie był ekonomicznie niezależny. Zniknięcie żywiciela czyli Federacji Rosyjskiej sprawiło, że kryzys ekonomiczny był tu szczególnie ostry. O ile w Polsce wróciły kartki, a bezrobocie sięgnęło 50 procent, tak w Kaliningradzie ludziom głód zajrzał w oczy. Nowogrodow błagał wręcz o pomoc sąsiadów. Nikt zwyczajnie nie był w stanie utrzymać dodatkowych bezrobotnych.

Z ratunkiem przyszły natomiast Kraje Skandynawskie, choć w nieco inny sposób, niż się spodziewano. Państwa te miały dostęp do własnych złóż ropy naftowej i wiele dóbr, które były niedostępne w krajach ościennych. Zaczęto więc pływać na drugą stronę Bałtyku wioząc na sprzedaż zdobycze cywilizacyjne i wracając z paliwem. Oczywiście Skandynawowie, jako członkowie Ligi Narodów robili problemy. Lecz, gdy Nowogrodow wysłał na Bałtyk niszczyciele

szybko przestali... Wielu mieszkańców regionu szukało też zysku w innych państwach, rozlewając się w zasadzie po całej Europie, docierając nawet do Włoch i Francji. Działalność przestępcza sprawiła, że obecnie w Kaliningradzie życie jest bardzo dobre, często lepiej niż w Polsce.

Specjaliści kłócą się o to, czy to Nowogrodow jest szefem mafii czy nie jest. Odpowiedź na to pytanie jest trudna. Admirał jest dowódcą sił zbrojnych. Posiada pod swoją komendą wojsko. Większość jego żołnierzy natomiast należy do mafii. Wojsko w chwili obecnej w państwie pełni funkcję Urzędu Pracy i Uczelni Wyższej. Osoby nie mogące znaleźć zatrudnienia zwykle zaciągają się na ochotnika w nadziei, że dostaną miejsce do spania w koszarach, suchary i konserwy z mięsem trzy razy dziennie oraz czegoś się nauczą. Żołdu dawno już się nie wypłaca, zresztą i tak był śmiesznie niski.

Oficer czy żołnierz zawodowy oczywiście ma wyższe aspiracje, niż trzy posiłki dziennie i miejsce do spania. Niestety ojczyzna nie może mu zapewnić owych aspiracji spełnienia. Miast tego ojczyzna oczekuje, że w trudnej sytuacji będzie zaradny. Większość, znając już ludzi na wyższych stanowiskach i mając dostęp do sprzętu zaczyna więc prowadzić działalność na własną rękę „na drugim etacie". Jednocześnie pozostaje wojskowymi w czynnej służbie lub rezerwistami. Jako tacy muszą liczyć się w każdej chwili z rozkazami dowództwa, których nie mogą nie wypełnić. Oznacza to, że Nowogrowodow, mimo że formalnie nie jest mafiozem może w zasadzie rozporządzać mafią do woli.

Ma to także inne konsekwencje. Jako, że większość używanego przez „Ruskich" sprzętu należy do wojska i zostało tylko mniej lub bardziej jawnie pożyczone, a większość ich ludzi jest żołnierzami wszelkie porachunki między gangami stają się automatycznie sprawą Żandarmerii. Ta praktycznie rzecz biorąc spełnia funkcję wewnętrznej siły dyscyplinującej i nadzorującej mafii. Jest też przyczyną, dla której ta jest bardzo poważną siłą. O ile inne gangi cały czas walczą ze sobą, tak Rosjanie w praktyce zmuszeni są trzymać sztamę. Jednocześnie każdy atak na nich wiąże się z międzynarodową odpowiedzią.

W Kaliningradzie zasadniczo toleruje się każdą działalność, która nie szkodzi armii. Oczekuje się też, że żołnierze stawią się na służbę w każdym momencie. Mafia mimo to bardzo często korzysta ze środków wojskowych. Nikt nie widzi w tym nic dziwnego, że ktoś weźmie – dajmy na to – skrzynkę granatów moździerzowych pamiętających jeszcze czasy Gorbaczowa i za trzy-cztery dni odstawi na to samo miejsce taką samą ilość nowiutkich, wyprodukowanych w Czechach. Przecież tylko ktoś wyjątkowo nieludzki mógłby mieć o coś takiego pretensję.

Oczywiście nie znaczy to, że każdy Rosjanin jest gangsterem. Tylko jakieś cztery – pięć tysięcy osób. Przy czym ogromna większość to nic nieznaczące pionki: ochroniarze, żołnierze, kierowcy ciężarówek, pracownicy nielegalnych wytwórni. Często niczym nie różnią się od zwykłych ludzi, prócz tego oczywiście, że pracują dla mafii. Tak naprawdę istotny jest jeden na stu.

Autonomie Białorusi i Ukrainy:

Ustrój Polityczny: Republiki Demokratyczne z wysokim wskaźnikiem korupcji
Siły Zbrojne: 130 tysięcy (wspólnie)

Białoruś to niewielki obszar za wschodnią granicą Polski faktycznie rzecz biorąc gospodarczo i politycznie uzależniony od swojego sąsiada. Zajmuje około jednej trzeciej dawnego Obwodu Grodzińskiego i większość powierzchni dawnego Obwodu Brzeskiego. Reszta terytorium kraju nie przeniosła się. Państwo obecnie zamieszkuje około 2 milionów ludzi. Jego stolicą jest Brześć.

Ukraina jest nieco większa. Składa się więc z prawie całego Obwodu Wołyńskiego, części Rówieńskiego i Chmielnickiego oraz (w całości) Tarnopolskiego, Lwowskiego,

Iwonfrankowskiego, Czerniekowskiego i Zakarpackiego. Zamieszkuje ją trochę ponad 9 milionów osób, a stolicą jest Lwów, niemal siedmiuset tysięczne miasto. Od jakiegoś czasu mówi się o unii tych krajów.

Obydwa państwa bardzo ucierpiały w trakcie transferu, a ich gospodarka dosłownie znikła. Nędzne pozostałości natomiast nie wystarczały na utrzymanie się przy życiu. Przetrwały niemal wyłącznie dzięki pomocy państw sąsiednich. Nadal są od nich zależne, jednak nie jest to zależność niewolnicza. Zwyczajnie gospodarka krajów regionu przez te dwadzieścia lat splotła się na tyle, że stanowi nierozerwalny twór, obecnie więc państwa te bywają nazywane przez złośliwców Województwem Brzeskim i Województwem Lwowskim. Ich mieszkańców niezwykle to denerwuje. Kilku polityków w Polsce wyszło nawet z projektem przyłączenia ich do kraju. Nie został on jednak życzliwie przyjęty.

Nacjonaliści

Nazywanie Ukrainy i Białorusi, dwóch dumnych narodów „województwami” i (nawet całkowicie utopijne) plany przyłączenia ich terytoriów do Polski nie budzą entuzjazmu wśród ich mieszkańców. Oczywiście obydwa państwa pozostają wiernymi członkami Koalicji Antyhitlerowskiej. Pamiętają, co Niemcy zrobili na ich terytorium w trakcie wojny. Jednak nie zmienia to faktu, że nie są one zbyt dobrze nastawione do tych pomysłów. W obydwu napotkać można licznych nacjonalistów.

Ci na pierwszy rzut oka nie różnią się szczególnie od skinheadów, jednak rzadko podnoszą kwestie nazistowskie (choć bardzo często rasistowskie). W niektórych regionach lepiej nie pojawiać się samochodem z polskimi rejestracjami, bowiem można zostać obrzuconym kamieniami lub spotkać się z inną, nieprzyjemną sytuacją. Nacjonaliści krążą zwykle w dużych grupach porozumiewając się przez telefony komórkowe. Najczęściej nie są uzbrojeni w broń palną, jednak wiele ich bojówek ma związki z tą czy inną grupą przestępczą i niekiedy dysponują cięższymi argumentami. Często postrzegają się jako żołnierze swych ojczyzn szykujący się na nadejście najeźdźcy. Zbierają więc broń i środki walki na trudne chwile. Jeśli ktoś im poważnie zajdzie za skórę mogą z nich skorzystać.

Kordon Sanitarny

Ciągnie się wzdłuż południowej i wschodniej granicy Ukrainy oraz wschodniej Białorusi i Kaliningradu. Cały czas jednak pogranicze jest ściśle patrolowane. Zadaniem patroli polega na zatrzymaniu potworów i istot, które mogłyby zakłócić ekologiczną równowagę Europy Środkowej. Pilnują też, by nikt nie przewoził niebezpiecznych artefaktów.

Międzynarodowe Firmy i Złe Korporacje

We współczesnych czasach pojęcie „międzynarodowa firma” albo „międzynarodowa korporacja” bardzo poważnie się zdegenerowały. Obecnie oznacza to najczęściej, że dane przedsiębiorstwo ma siedzibę w Czechach, a swoje produkty sprzedaje w Polsce i na Ukrainie. Oczywiście nie wszystkie. Istnieją też potężne firmy swoimi mackami oplatające cały kontynent. Do najważniejszych z nich należą:

Wydobycie i Energetyka

Początkowo stanowiła polską spółkę skarbu państwa. Założona została w okresie Kryzysu Paliwowego krótko po Restarcie. Jej zadaniem było poszukiwanie nowych źródeł energii oraz złóż surowców kopalnych na terenach zniszczonych. Wielkim sukcesem Wydobycia było stworzenie

fabryk benzyny syntetycznej oraz rozpoczęcie jej produkcji na skalę przemysłową. Dzięki temu nie tylko udało się wydźwignąć kraj z recesji, ale też na nowo otwarto śląskie kopalnie węgla.

Spółkę sprywatyzowano w latach 30-tych, co doprowadziło do utraty kontroli nad nią przez Skarb Państwa. Jej głównym źródłem dochodów jest oczywiście benzyna syntetyczna, jednak nie zmniejsza to jej zainteresowania innymi źródłami energii. Znana jest też z zainteresowania Zoną. Według plotek jej agenci znaleźli w niej i zabezpieczyli nadający się do ponownego startu reaktor atomowy (pozbawiony jednak paliwa). Firma prowadzi też wydobycie na kilku stanowiskach na terenie Rusi, a pochodzące z niej surowce transportuje do Europy Środkowej gigantyczną flotą samochodów ciężarowych.

Znane jest też zainteresowanie Wydobycia i Energetyki rozwojem nowych technologii. Firma bardzo aktywnie wspiera wszelkie małe przedsiębiorstwa dążące do produkcji nowoczesnych urządzeń oraz badania nad obcymi technologiami. Nie robi tego oczywiście bezinteresownie. Korporacja ma świadomość, że każdy, nowy wynalazek, jaki trafi na rynek zwiększy znacząco zapotrzebowanie na energię i zwyczajnie sprawi, że do jej kieszeni trafi więcej pieniędzy. Zważywszy, że Wydobycie i Energetyka w pojedynkę kontroluje blisko 30% dostaw prądu i paliwa trafiających do Europy Środkowej chodzi tu o sumy olbrzymie.

Firma nie zawsze działa jednak etycznie. Pomijając kilka skandali korupcyjnych znana jest z likwidacji wszelkich zagrożeń dla jej rynku. Kilka lat temu wykupiła przykładowo obiecującą firmę, która uruchomiła produkcję tanich stosów Karpena, po czym wycofała cały jej towar z rynku i zamknęła ją. Podobnie postąpiła z producentem ultra wydajnych silników samochodowych i bardzo energooszczędnych żarówek. Mówi się, że w każdej z tych sytuacji właścicieli firm skłoniono do ich sprzedaży nie pieniędzmi, ale przemocą.

Zważywszy na dużą ilość ochroniarzy pilnujących jej instalacji na Rusi i w Zonie można w to uwierzyć. Prywatna armia firmy liczy ponad dziesięć tysięcy osób, dysponuje helikopterami i wozami pancernymi. Teoretycznie ma to zapewnić bezpieczeństwo dostawom, jednak liczba budzi obawy.

Wiadomo od jakiegoś czasu, że firma interesuje się złożami uranu. Według niektórych analityków planuje uruchomienie elektrowni atomowej. Faktyczny powód jej zainteresowania jest odmienny. Uran zwyczajnie jest bardzo dobrym towarem. Korporacja chętnie wprowadziłaby go do swojej oferty i sprzedała temu, kto da więcej. Przy tym firma raczej nie ma zahamowań moralnych. Większość jej prezesów i co bogatszych akcjonariuszy już dawno załatwiło sobie drzewa genealogiczne niezbicie dowodzące, że są czystej krwi Niemcami lub włoskie obywatelstwa.

Euromed

Bardzo tajemnicza korporacja obserwowana od jakiegoś czasu przez ABW, CBŚ i pokrewne organizacje z innych krajów. Firma została zarejestrowana w 1930 roku w Warszawie przez nikomu nieznanego wcześniej biznesmena Kazimierza J. (jego zwłoki wyłowiono z Wisły dwa lata później). Wykupiła kilka znanych firm farmaceutycznych działających w Polsce i przebojem weszła na giełdę. Ten nagły sukces przykuł uwagę wszelkich możliwych oczu. Nie wiadomo, skąd Euromed wziął pieniądze na swój sukces. Śledztwo ABW utknęło jednak w martwym punkcie po śmierci założyciela firmy. Podejrzewa się obcy kapitał. Problem polega na tym, że wywiady państw ościennych, a nawet *Abwehra* podejrzewają obcy kapitał... Nikt nie wie jednak czyj.

Euromed oficjalnie utrzymuje się z handlu lekami, wprowadził na rynek wiele nowych i bardzo skutecznych preparatów, prowadzi też własne badania. Interesuje się głównie genetyką, mutacjami, chorobami Zony, zdolnościami nadprzyrodzonymi, modyfikacjami żywych organizmów oraz nowymi technologiami. Wydaje się, że nie wszystkie są legalne. Firma znana jest z bliskich

kontaktów z pewnym zakładem pogrzebowym, należące do którego krematorium dość często dymi bez widocznych powodów. Prywatne stacje telewizyjne kilkakrotnie publikowały już materiały o hipotetycznych, nielegalnych eksperymentach na zwierzętach mających miejsce w jego laboratoriach. Znane są też powiązania firmy z Zewnętrzną Misją Charytatywną prowadzoną przez położone w Zonie miasto Szaraszka 17.

O czym nikt nie wie (nawet ABW) Euromed został założony przez Zamknięte Osiedle Badawcze nr 17 jako jego bezpośrednia delegatura. Firma faktycznie stanowi jeden organizm z Zewnętrzną Misją Charytatywną oraz założonym w Niemczech *Deutsche Medizin*. Zadaniem Euromedu jest uzyskanie dostępu do instytutów badawczych, prac naukowych i wykwalifikowanego personelu w krajach Europy Środkowej i prowadzenie części badań jego rękoma. *Deutsche Medizin* natomiast miał nawiązać kontakty z badaczami niemieckimi, uzyskać dostęp do obozów koncentracyjnych oraz prowadzonych w Niemczech badaniach eugenicznych i genetycznych. Ofiary prowadzonej przez nazistów zbrodniczej działalności potraktowano jako zasób królików doświadczalnych. W chwili obecnej zarówno w Szaraszce, Euromedzie jak i w III Rzeszy prowadzone są eksperymenty na ludziach. Zasadniczo Euromed zajmuje się tylko tymi badaniami, których nie da się wykonać w Niemczech, gromadzi i selekcjonuje dane. Dodatkowo jego laboratoria przetrzymują wiele „okazów" które zbyt niebezpiecznie byłoby przewozić do Szaraszki 17. Także zbyt niebezpieczni i krnąbrni mieszkańcy tego miasta bardzo często ostatecznie wyławiani są z Wisły lub kończą w wiadomym krematorium.

Rola Zewnętrznej Akcji Charytatywnej w tym wszystkim jest prosta. Akcja ma, pod przykrywką pomocy dla ludności Zony wykrywać interesujące „obiekty eksperymentalne" (głównie ludzi, mutantów i obcych) „pozyskiwać" je oraz dostarczać je laboratoriów Szaraszki, Euromedu i Deutsche Medizin. Zdaniem przełożonych organizacji: wszystko to w imię nauki.

ViolentService

Prowadzona przez panią Kimiko Surimi-Goteborg firma nazywana niekiedy „agencją pracy tymczasowej dla najemników" lub „głównym dostawcą mięsa armatniego" jest obecnie największą agencją ochrony w Europie. Dostarczani przez nią specjaliści chronią supermarkety, obiekty sportowe i biurowce, obstawiają bazy wojskowe, pracują dla Euromedu, Wydobycia i Energetyki. Wykonują też zdawałoby się samobójcze misje dla rządów wszystkich krajów Europy Środkowej, a nawet faszystowskich Włoch i Hiszpanii. Kimiko Goteborg, wysportowana i ciągle ładna kobieta po czterdziestce z dumą potwierdza, że jest w stanie dostarczyć specjalistów wszelkich fachów oraz posłać ich do dowolnego miejsca na świecie. Jednym z hitów sprzedażowych Violen Service jest pakiet usług sprzedawany wspólnie z towarzystwem ubezpieczeń zdrowotnych ReCover. W ich ramach komandosi zgadzają się udać do dowolnego miejsca na świecie, odbić ubezpieczonego i przewieźć do najbliższej kliniki medycznej mającej kontrakt z ReCover. Firma nie przyjmuje tylko trzech typów misji: takich, w której jej operatorzy musieliby walczyć ze sobą nawzajem, zlecanych przez III Rzeszę (za to kilka razy pracowała dla Canarisa) oraz przez *Future Technology.*

W szczególności przez *Future Technology.*

Niechęć szefów obydwu spółek jest bardzo wyraźna i stopniowo przesącza się na ich pracowników. Powody takiej sytuacji nie są znane i stanowią główny temat plotek zarówno wśród personelu biurowego jak i militarnego. Wiadomo, że kiedyś byli małżeństwem i kiedyś mieli dziecko. Wiadomo też, że oboje publikują co jakiś czas ogłoszenia zawierające fotografię owego dziecka i obietnicę wysokiej nagrody za udzielenie jakichkolwiek informacji o jego losie. Nie wiadomo jednak dlaczego się rozwiedli, co stało się stało z dzieciakiem, o co się pokłócili i oraz dlaczego Kimiko, skoro tak nienawidzi małżonka wystawiła mu za darmo złotą polisę ubezpieczeniową.

Męscy pracownicy polowi firmy uważają, że chce go osobiście torturować, zabić i zbezcześcić jego

zwłoki. Kobiecy personel z Callcenter natomiast spekuluje, że to dlatego, iż cały czas go kocha (co nie zmienia faktu, że ich zdaniem facet to świnia).

Future Technology

Jeszcze dwadzieścia lat temu nikt nie słyszał ani o Ahmedzie Goteborgu, ani o *Future Technology.* Firma pojawiła się w środku kryzysu paliwowego otwierając własną, początkowo niewielką fabrykę sprzętu elektronicznego. Rozwijała się przez lata, nabywając niewielkie, technologiczne firmy spod Wrocławia, Krakowa i Pragi stopniowo rozkręcając interes. Po kilku latach było już potentatem, nadal kontynuującym tą strategię, a jednocześnie samemu prowadząc badania, inwestując w uczonych i wynajmując Stalkerów. Obecnie biznesplan wielu studenckich przedsiębiorstw trójkąta Wrocław – Kraków – Praga swój biznesplan buduje na „kupić artefakt od Stalkera –> rozpracować jego działanie –> wdrożyć produkcję → sprzedać się Future Technology".

Co ciekawe typowy mieszkaniec Europy Środkowej nigdy nie słyszał o *Future Technology*. Dostarcza wszelkich, sprytnych urządzeń zapychając luki powstałe podczas transferu. Głównym źródłem dochodów firmy są klienci biznesowi. Korporacja dostarcza podzespoły do wielu systemów broni używanych w Krajach Koalicji, najczęściej zastępujące urządzenia, które nie były produkowane w Polsce. Między innymi zajmuje się serwisem samolotów wielozadaniowych F-16. Dostarcza też sprzętu medycznego i przemysłowego najwyższej klasy, produkuje maszyny do pracy w fabrykach, roboty przemysłowe, narzędzia do robót precyzyjnych, traktory górnicze, rolnicze kombajny bezzałogowe, kutry rybackie, ciężki sprzęt budowlany, wózki widłowe, samoloty pasażerskie i statki pełnomorskie. Zasadniczo wytwarza więc wszystko to, co jest niezbędne do prawidłowego funkcjonowania przemysłu i transportu, a co kiedyś było sprowadzane zza granicy. Jeśli ma się w rękach jakikolwiek nowoczesny przedmiot wyprodukowany po roku 1930 można mieć pewność, że został on wykonany na maszynach korporacji.

Obecność Future Technology na rynku jest zależna od utrzymania prymatu technologicznego. W tym celu firma prowadzić ciągłe badania nad nowymi technologiami. Te bazują głównie na grabieży Zony. Dobry stalker, dysponujący ciekawym łupem może zawsze liczyć na hojne wynagrodzenie. Korporacja w szczególności ceni sobie plany i schematy. Nie ogranicza się jednak jedynie do kopiowania cudzych rozwiązań i od lata stara się pozostać innowacyjna. Future Technology dostarczyło większość sprzętu, na którym pracują resorty X w każdym z krajów Europy Środkowej, Euromed, DeutscheMedizin, Wydobycie i Energetyka oraz kilka szpitali w Mieście Matki i Szaraszce 17.

Szczególnie ważne wydaje się wydział ochrony i robotyki militarnej. Pierwszy opracował wiele urządzeń obecnie stosowanych w monitoringu, systemów alarmowych, urządzeń podsłuchowych i innych, podobnych typów sprzętu. Wiele z nich jest wykorzystywanych przez firmy trzecie, w tym wojsko, wywiad i Violent Solution (pan Goteborg jest człowiekiem interesu i nie podziela podejścia swej żony). Druga: roboty przemysłowe oraz bojowe różnych kształtów i protezy cybernetyczne. Spora część produktów dostępna jest jedynie na wewnętrzne potrzeby firmy, w tym kilka modeli minikamer, podsłuchów i keylogerów sprzętowych oraz androidalne roboty ochrony. Goteborg wydał ustne polecenie swoim pracownikom naszpikowania sprzętem szpiegowskim urządzeń, które trafiły do niektórych jego klientów. Większość z nich uważa, że ma to na celu proste szpiegostwo przemysłowe. Faktycznie, dzięki temu faktowi Future Technology ma dość dobre rozeznanie w tym, co knuje pani Kimiko, Matka i Ministerstwo X oraz ogólny (zbyt ogólny na potrzeby Ahmeda Goteborga) obraz tego, co wyprawia Euromed i Szaraszka 17.

Prezes i właściciel Future Technology, pan Ahmed Goteborg przedstawiany jest często w prasie fachowej jako człowiek sukcesu. Ciągle młody i bogaty, uprawiający sporty i przystojny wydaje się człowiekiem żyjącym pełnią życia. Faktycznie jednak Ahmed Goteborg nie wie, po co żyje. Każdego dnia patrzy w lustro i widzi w nim twarz człowieka przegranego. Owszem, jest

uśmiechnięty, ale każdy może wykrzywić usta. Owszem, jest bogaty, ale od pewnego momentu pieniądze stają się tylko papierem. Przywracająca młodość terapia komórkami macierzystymi jest w ofercie Euromedu. Owszem, jest wpływowy... Jednak kobieta, którą kochał go zostawiła. Tymczasem on, by znowu móc z nią spokojnie porozmawiać oddałby wszystko, włącznie z prawami do opieki nad dzieckiem (pod warunkiem jednak, że żona pozwoliłaby mu je widywać w weekendy). Ich córka natomiast zaginęła bez wieści całe lata temu.

Jedyne, co go powstrzymuje od strzeleniem sobie w głowę jest fakt iż wie z całą pewnością, że jego dziecko żyje. Jego współpracownicy ustalili to lata temu. Nie wie jednak gdzie jest przetrzymywane.

Pozwala to Goteborgowi wierzyć, że pewnego dnia odzyska córkę, a być może także żonę. A kiedy to zrobi, znajdzie tych, którzy zniszczyli jego rodzinę i ukrzyżuje ich drutem kolczastym.

Katty Goteborg:

Jest prawdopodobnie najlepiej znanym, zaginionym dzieckiem Nowej Europy. Firmy obydwu jej rodziców co jakiś czas publikują ogłoszenia obiecujące wysoką nagrodę pieniężną za udzielenie jakichkolwiek informacji o dziewczynce. Katty na zdjęciach ma około 14-15 lat, jest drobną nastolatką z sięgającymi ramion, jasnymi (po przodkach ze strony ojca Ahmeda Goteborga) włosami i szarymi oczyma.

Jak zauważyli pracownicy Ministerstwa X: jest uderzająco podobna do kilku tropionych przez nich w trybie pilnym obiektów, a mianowicie do krążącej po Polsce „Sierotki Marysi", słowackiej „Bratysławskiej Gimnazjalistki Śmierci" a także do poszukiwanej przez Gestapo „*Totenmadchen"* i „Obiektu 321" którego od kilku miesięcy szukają gorączkowo pracownicy Euromedu.

Oczywiście istnieje kilka anomalii. Wszystkie okazy pojawiły się symultanicznie w różnych częściach Europy. Wszystkie są też w zbliżonym wieku do Katty z plakatów, mimo że sam oryginał powinien zbliżać się do czterdziestki. „Sierotka Marysia" jest poza tym starsza o rok lub dwa od pozostałych czterech osobników.

Saga rodu Goteborgów

Jak to wszystko się wiąże? Otóż: dawno, dawno temu na jednym z wariantów Ziemi żył sobie szwedzki biznesmen arabskiego pochodzenia Ahmed Goteborg oraz jego małżonka: była modelka, urodzona w USA Koreanko-Wietnamka Kimiko (nazwisko panieńskie Surimi). Mieli razem córeczkę, którą nazwano Katty. Pan z wykształcenia był prawnikiem, ale pracował w biznesie technologiczny dziedzicząc po rodzicach fortunę. Pani edukację skończyła w ogólniaku. Mąż załatwił jej prace w dziale HR swojej firmy, gdzie radziła sobie nieźle. Wszystko byłoby zapewne dobrze, gdyby nie jedna sprawa.

Otóż: dziecko państwa Goteborgów miało dar psioniczny. W tym czasie w świecie, z którego pochodzili narodziło się wielu psioników, a globalny rząd podjął działania mające na celu zbadanie tego fenomenu. W badania te wpompowano ogromne fundusze, praktycznie od zera zbudowano mające zajmować się ich szkoleniem utopijne miasta - ośrodki badawcze. Według propagandy stwarzały one wspaniałe perspektywy edukacyjne i przyszłej kariery. Za namową męża, którego firma dostarczała wyposażenie miast Kimiko zgodziła się umieścić córkę w jednym z nich. Konkretnie: w Zamkniętym Osiedlu Badawczym nr 17. Dzięki koneksjom małżeństwo przeprowadziło się do niego w całości.

Katty została zbadana przez naukowców, jej talent zważono i zmierzono, a następnie bez większego entuzjazmu umieszczono ją w jednej ze szkół. Jej zdolności nie były duże. Z punktu widzenia uczonych stanowiła kolejnego, wyginającego siłą woli łyżeczki bachora, jakich w mieście było

pełno. W odróżnieniu od nich jednak mała była bardzo ambitna, a jak wiadomo: trening czyni mistrza. Tak więc trenowała i trenowała. W rezultacie kiedy miała lat osiem wyginała już nie tylko łyżki, ale całkiem spore kształtki, w wieku ośmiu lat: pręty zbrojeniowe, a dziesięciu: szyny kolejowe. W wieku trzynastu lat należała już do pierwszej dwudziestki najsilniejszych psionów. Co więcej okazało się, że posiada też drugi dar czyli pirokinezę. Szybkość, z jaką rozwijała swoje umiejętności sprawiła, że zainteresowała się nią kadra naukowa. By wyjaśnić ten fenomen powołano specjalny zespół.

Zespół ten pracował przez czas jakiś bez efektów, aż przyszedł dzień Restartu. W mieście zapanował chaos, a naukowcy zerwali się ze smyczy Rządu Światowego. Jeden z nich: profesor Gohan Goba, korzystając z faktów, że państwo Goteborg powołano do sztabu antykryzysowego i są nieobecni nakazał cenny okaz odłowić i zbadać za pomocą metod wcześniej uznawanych za nieetyczne. Goteborgów poinformowano natomiast, że ich córka uciekła z domu i prawdopodobnie opuściła miasto.

Pierwszy etap testów miał na celu zbadać granice mocy Katty metodami, jak to określił Goba: „stresotwórczymi” i zakończył się niepowodzeniem. Kiedy dziewczynka ocknęła się z odurzenia środkami uspokajającymi i odkryła, że jest przetrzymywana w nieznanym miejscu wpadła w panikę. Za pomocą swej mocy wyrwała drzwi celi i podjęła próbę ucieczki burząc przy okazji laboratorium.

Widząc zaistniałą sytuację Goba zareagował natychmiast. Nie mógł pozwolić, żeby Katty uciekła na wolność, ani tym bardziej, żeby opinia publiczna dowiedziała się, co właśnie sprokurował. Skoro bowiem jedna smarkula mogła tak naruszyć strukturę budynku, że poskładał się jak domek z kart, strącać z nieba helikoptery i rzucać wozami pancernymi, to Bóg tylko wiedział, co urządzi wściekły tłum jej podobnych? Otoczył więc całą dzielnicę kordonem bezpieczeństwa informując, że miał w niej miejsce atak terrorystyczny.

Po ośmiu godzinach walki członkowie Ochrony Laboratoriów, ponosząc ciężkie straty w ludziach i sprzęcie zbliżyli się do Katty na tyle, że jeden z nich postrzelił ją nabojem usypiającym. By nie tracić bezcennego obiektu eksperymentalnego Goba zdecydował umieścić ją w kapsule hibernacyjnej. Minęło kilka lat i o sprawie zapomniano.

W tym czasie państwo Goteborg odchodzili od zmysłów. Wystarali się o pozwolenie poszukiwania córki poza granicami miasta i otrzymali takie. By sfinansować poszukiwania otworzyli też niewielką spółkę o nazwie Future Technology. Lata mijały, interes kwitł, poszukiwania trwały, ale nie przynosiły żadnego efektu. Państwo Gotteborg tracili nadzieję, aż pewnego dnia udało im się trafić na ślad córki, wskazujący, że ta nie uciekła poza miasto, tylko jest przetrzymywane w jego obrębie.

Słysząc te wieści pani Kimoko wykorzystała swe stanowisko szefa HR Future Technology, wynajęła pluton kaliningradzkiego *specnazu*, przemyciła ich do Szaraszki i przeprowadziła szturm na laboratorium, co do którego podejrzewała, że może być miejscem uwięzienia jej córki. Atak został odparty, a niemal wszyscy napastnicy zabici. Widząc co się dzieje jej mąż wpadł we wściekłość i zarzucił jej brak odpowiedzialności oraz stwarzanie niebezpieczeństwa dla życia ich dziecka. W odpowiedzi Kimiko zwyzywała go do biernych tchórzów. Słysząc to Ahmed Goteborg, zwykle spokojny i rozważny wyszedł z siebie i (pierwszy i ostatni raz w życiu) spoliczkował swoją żonę. Ta natychmiast opuściła pokój, a następnego dnia jej adwokat wniósł do sądu sprawę rozwodową.

W jego wyniku kobieta przejęła połowę majątku męża. Za uzyskane pieniądze założyła firmę ViolentService, która miała pozwolić jej na zgromadzenie wystarczającej ilości żołnierzy, by podbić

i okupować Szaraszkę. Jej mąż działał ostrożniej. Od dawna dostarczał bowiem naszpikowany aparatami szpiegowskimi sprzęt do miasta, Euromedu i innych miejsc, dzięki czemu wiedział mniej-więcej co się tam dzieje. Nie natrafił jednak na żaden ślad córki.

Tymczasem hibernator z Katty stał w piwnicy i żarł prąd. Naukowcy nadal pracowali nad rozgryzieniem sekretów jej mocy. Z ciała dziewczyny pobrano więc materiał genetyczny i stworzono kilka klonów. Te były jednak jedynie cieniami oryginału. Brakowało im przede wszystkim wewnętrznej, psychicznej motywacji do rozwoju umiejętności. Postanowiono więc stworzyć lepszy klon. Za pomocą eksperymentalnego programatora umysłu backupowano więc osobowość uśpionej dziewczyny i po wprowadzeniu weń kilku poprawek dostarczono do polskiego oddziału Euromedu. Ten wyhodował odpowiednie ciało i spróbował wgrać mu osobowość Katty po poprawkach, które miały uczynić z niej idealną ochotniczkę do eksperymentów na ludziach.

Niestety jednak ludzki umysł to nie komputer na którym można instalować i odinstalowywać programy. Osobowość i talenty kształtują się wskutek tworzenia się połączeń między komórkami w mózgu, a te tworzą się na skutek pracy tego organu wedle potrzeb. Klon Katty był jej idealną kopią, ale – z racji, że żył zaledwie od kilku tygodni – posiadał znacznie mniej połączeń neuronowych, niż oryginał. Pakując mu dane pochodzące z głowy innej osoby można było mu w najlepszym razie usmażyć korę mózgową, a nie stworzyć idealną kopię czegokolwiek. Tak też się stało. W trakcie kopiowania osobowości Katty 2.0 doznała nagłej zapaści i przestała zdradzać oznaki życia. Przeświadczeni, że mają do czynienia z trupem naukowcy pozbyli się jej do Wisły.

Klon przepłyną dwa zakola, osiadł na łasze piaskowej i przeleżał tam kilka godzin po czym przyszedł do siebie. Wstał. Otrzepał się i ruszył przed siebie. Tak narodziła się niesławna Sierotka Marysia, superniebezpieczny psionik ścigany przez Ministerstwo X. Przekonana, że znajduje się we wrogim otoczeniu starała się unikać ludzi i ukrywać. Bezdomna i włócząca się z konta w kąt szybko stała się klientem Policyjnej Izby Dziecka oraz pojawiła się w kartotece. Tam też wypatrzyli ją szpiedzy Euromedu. Korporacja, widząc, jaką odstawiła fuszerkę wysłała szwadron śmierci, który Sierotkę miał odstrzelić, by zatrzeć ślady po eksperymencie.

Najemnicy Euromedu dopadli ją półtora roku temu w Poznaniu, co zakończyło się niesławną Demolką Z Kazimierskiej. Nagrania walki z kamer monitoringu trafiły do telewizji i obiegły świat. Widząc twarz zdumiewająco podobną do swej córki Gotteborgowie wysłali jej śladem własnych zabijaków. Ci natrafili na nią w Częstochowie i Gdańsku. Niektórym udało się ujść z życiem. Także Euromed atakował ją jeszcze trzy razy. Widząc co się dzieje zaregowała Komenda Główna Policji i spróbowała smarkatą odłowić dla jej władnego dobra. Przyniosło to dalsze zniszczenia.

Tymczasem w Szaraszce naukowcy dalej głowili się nad sekretem mocy Katty. Jako, że program klonowania skończył się fiaskiem postanowili zgłosić się o pomoc do kolegów z Niemiec. Ci nad wyraz skutecznie radzili sobie z pacyfikowaniem niepokornych ofiar eksperymentów. Dodatkowo w wypadku fuszerki szansa, by wieść o eksperymencie dotarła do społeczeństwa psioników były nader małe. W grudniu 1940 Katty więc rozmrożono, oszołomiono środkami psychotropowymi, wpakowano w tłumiki psi i kaftan bezpieczeństwa. Następnie przewieziono helikopterem do granicy z Rumunią i oddano pod straż esesmanów. Ci mieli przewieźć ją do ośrodka badawczego doktor Konigsberg w Rzeszy.

Katty została wsadzona do pociągu. Gdy ten ruszył, a środki uspokajające przestały działać wdała się w pyskówkę ze strażnikami. Jeden z nich, celem pokazania jej na czym polega germańska *kinderstuba* najpierw uderzył ją tak mocno, że się wywróciła, potem skopał po żebrach, a na koniec, żeby ją dodatkowo upokorzyć wylał jej talerz zupy na głowę. Szczególnie to ostatnie było mądrym posunięciem. Płyn wywołał bowiem zwarcie w tłumiku psi.

Trzy godziny później, jeden wykolejony pociąg i trzydziestu pięciu martwych szkopów dalej Katty przekroczyła granice Węgiersko – Słowacką, a kolejnego dnia była już w Bratysławie. Pech chciał, że w tym samym czasie w mieście przebywała na urlopie wycieczka pracownicza VionetSerwice. Jej uczestnicy przypadkowo natknęli się na małą i zidentyfikowawszy ją jako dzieciaka z ogłoszeń skontaktowali się z centralą. Do miasta natychmiast wysłano oddział specjalny. Ten bez większych problemów odnalazł dziewczynkę. Ta na widok uzbrojonych ludzi wpadła w panikę, efektem czego dzień ten przeszedł do historii miasta jako Krwawy Wtorek.

Jego echo dotarło nawet do Gohana Goby. Ten, widząc co się dzieje oraz co rodzice dziewczynki, zrobią z nim, gdy dowiedzą się kto przez lata więził ich jedynaczkę wydał rozkaz likwidacji młodej.

- Katty i Maria Gotteborg (raz jeszcze)**:** Katty Goteborg jest filigranową nastolatką o krótkich, jasnych włosach. „Sierotka Marysia” natomiast wygląda jak jej dokładny klon (bo jest jej dokładnym klonem), tylko o rok lub dwa starszy. Dodatkowo klon zrobił sobie niedawno piercingi w łuku briowym. Dziewczęta mają bardzo podobne charaktery, obydwie mają bowiem identyczną osobowość, przy czym różni je doświadczenie. Osobowość Marii jest do tego niekompletna. Tak więc Katty jest żywym, rozpieszczonym i pyskatym smarkaczem wychowanym na grach komputerowych i serialach o teoriach spiskowych. Jest przy tym ogromnie ambitna i przynajmniej jak na taką smarkulę bardzo samodzielna oraz ogromnie przeczulona na punkcie każdej, nawet najmniejszej krytyki. Żyje w dość dużym stresie, w efekcie czego łatwo sprowokować jej wybuch.

Sposób myślenia Marii jest identyczny do tego, jakim kieruje się Katty, przy czym dziewczyna, jest jednak dużo bardziej zamknięta w sobie. Niewiele mówi, jednak reakcje ma bardzo podobne. Ma jednak silny rys socjopatyczny, jest drażliwa, okrutna i raczej ponura. Przeżywa też okres nastoletniego buntu przez duże B, więc lepiej nie spotkać jej w ciemnej uliczce. Obydwie mają IQ powyżej 130. Katty jest normalna (jednak zestresowana i zdezorientowana), Maria w sumie też mieści się w średniej dla nieletnich kryminalistek. Jedzie na typowej dla jej grupy wiekowej zasadzie „Nie masz po co żyć? Żyj na złość innym!”, napada na kioski, pije piwo, pali papierosy i marihuanę. Mimo różnic obie mają na tyle podobne charaktery, by grać sobie na nerwach. Gdyby się spotkały w ciągu półgodziny pokłóciłyby się ze sobą, po godzinie pobiły, a po półtorej przestały odzywać do siebie.

Obydwie dziewczyny reprezentują ten sam poziomi mocy i przez Ministerstwo X klasyfikowane są jako C2 czyli „Krytycznie groźny dla zdrowia i życia, mogący być użyty w charakterze broni masowego rażenia”. Baby zdolne są wyginać szyny kolejowe siłą woli, urywać wieże czołgom, rzucać transporterami opancerzonymi, wywoływać niszczące burze ogniowe, burzyć wieżowce i robić dziesiątki innych rzeczy. Do tego są niegłupie i potrafią myśleć w biegu.

Sytuację pogarsza fakt, że totalnie nie wiedzą co się wokół nich dzieje. Katty nic nie wiedziała o Restarcie, w efekcie czego ona i jej klon zostały wrzucone na głęboką wodę. Nie za bardzo wiedzą gdzie są, który jest rok, co się wokół nich dzieje oraz dlaczego ścigają je uzbrojeni psychopaci. Co więcej nie mają skąd się tego dowiedzieć. Maria posługuje się bowiem jedynie tymi językami, którymi mówi jej oryginał. Ten natomiast mówi jedynie po szwedzku, angielsku i koreańsku Z polskiego zdołała podłapać zaledwie kilka, powszechnie używanych słów (głównie tych na J, K i Ch), a Katty nawet tyle.

Obie widziały plakaty rozklejane przez państwo Goteborg, jednak nie potrafią ich przeczytać. Uznały więc, że to listy gończe.

Międzynarodowy Terroryzm

Piąta Kolumna:

Piąta Kolumna to określenie używane przez obydwie strony na wywrotowców działających w krajach Europy Środkowej aktywnie wspierających Nazistowskie Niemcy. Próby jej utworzenia weszły w życie już kilka miesięcy po dojściu do władzy NSDAP. Pierwsze z nich były raczej nieudane. Polegały na próbach rekrutacji lokalnych mniejszości niemieckich, co zakończyło się klęską. Niemcy „z przyszłości" okazali się równie niechętni nazizmowi, jak reszta społeczeństwa, a co więcej (z uwagi na jednolitą strukturę narodową państw Środkowej Europy) nieliczni. Dopiero późniejsze kontakty z organizacjami nacjonalistycznymi, zwłaszcza radykalnymi neonazistami przyniosły efekty.

Obecnie Piąta Kolumna jest wyjątkowo groźna organizacją. Zrzesza tylko kilkuset członków, pochodzących ze wszystkich narodów Europy Środkowej. Niewielka liczebność nie świadczy jednak o niczym. Jej członkowie to najradykalniejsi z radykalnych zwolenników nazizmu, totalnie zaślepieni wiarą w swą ideologię i gotowi za nią nie tylko zginąć, ale też zabijać innych. Wsparci zostali przez zachodnich zwolenników faszyzmu, zwłaszcza podszywających się za zbiegów Anglików i Francuzów oraz legalnie przekraczających granicę Włochów i Hiszpanów.

Członkowie organizacji aktywnie wspierani są przez Abwehrę, która aktywnie dostarcza im środków do działania: złota na zakup broni i materiałów wybuchowych oraz specjalistów niezbędnych do szkolenia bojowników. Organizacja wykorzystuje Piątą Kolumnę też jako część swojej sieci intryg. Jej członkowie więc gromadzą dane historyczne, mogące posłużyć do ujawnienia „wrogów Rzeszy" lub przeciwnie: szantażowania nazistów, śledzą wspierających partyzantów, uprawiają szpiegostwo przemysłowe oraz rekrutują inżynierów, lekarzy i inne, wartościowe osoby, które mogłyby być chętne do współpracy z rządem III Rzeszy lub któregoś z zaprzyjaźnionych państw. Dość często służą też do likwidacji „zdrajców" czyli agentów posłusznych raczej wobec Himmlera, niż Cannarisa.

Prawdziwy cel Piątej Kolumny to jednak rzucenie Środkowej Europy na kolana za pomocą terroru i przemocy oraz złamanie jej ducha walki. Członkowie organizacji przeprowadzili już kilka zamachów na ważne osoby: oficerów wojskowych, lokalnych polityków, dyrektorów fabryk i biznesmenów, podejrzewani są też do przygotowywania zamachu terrorystycznego na dużą skalę (prawdopodobnie celem będzie któryś z dużych dworców kolejowych). Znani są z uprowadzeń członków rodzin ważnych osobistości, którymi próbują skłonić je do współpracy.

Poparcie elit:

Powiedzmy sobie szczerze: nie każdy Polak to patriota, a nawet patrioci muszą pamiętać, jak skończyła się poprzednia wojna. I tym razem nie ma szans, żeby nas uratowali Ruscy albo Amerykanie... Tak więc w Europie Środkowej żyje całkiem spora grupa ludzi, którzy, gdy Niemcy przystąpią do realizacji Generalnego Planu Wschodniego chcieliby znaleźć się wśród tych 20% Polaków, którzy ocaleją. Kolaborują więc z wrogiem, by jeszcze przed faktem zabłysnąć w jego oczach. W odróżnieniu od szeregowych żołnierzy Piątej Kolumny, którzy najczęściej są zaślepionymi fanatykami i podkupionymi za złoto bandytami są to inteligentne, patrzące realistycznie na życie, a przy tym bardzo często wpływowe postacie. Wnoszą one do organizacji spryt i przebiegłość, zapewniają też wielu jej członkom protekcję polityczną. Nie do końca wiadomo kim są ci ludzie. Mówi się o przynajmniej jednym wojewodzie, trzech posłach różnych partii, sędzim, dwóch prokuratorach i kilkunastu biznesmenach różnego szczebla.

Frakcja Armii Republikańskiej:

Po przegranej Republiki w Hiszpanii wielu jej zwolenników trafiło do Europy Środkowej. Powitano ich tam jak bohaterów, którzy walczyli z faszystami, a pośrednio z Hitlerem. Uwielbienie dla nich sprawiło, że zapomniano im, kto palił kościoły, mordował księży i zakonnice, a nawet fakt, że to komuniści... Ludzie ci bardzo szybko zaprzyjaźnili się z lokalnymi lewakami, trafili też pod skrzydła lokalnych służb specjalnych, które zadały im pytanie: czy chcą dalej walczyć? A kto jak kto, ale dziedziczące tradycje Układu Warszawskiego tajne służby Europy Środkowej potrafiły terrorystów szkolić. Lewacy dostali więc Semtex, nowoczesną broń oraz szkolenia, w trakcie których poznali metody walki czeczeńskich bojowników, Al Kaidy, IRA, ETA i Frakcji Czerwonej Armii. Ich pomysł na życie poparła też pewna ilość miejscowych, co pozwoliło im rekrutować specjalistów w zasadzie od wszystkiego.

Frakcja Armii Republikańskiej jak się nazwali początkowo działała pod auspicjami wywiadu wojskowego państw Europy Środkowej. Komuniści jednak szybko doszli do wniosku, że nie będą wysługiwać się takim zgniłym kapitalistom i zdrajcom rewolucji, więc się uniezależnili. Jako, że mieli wielu radykalnych koleżków na całym zachodzie ich organizacja w ciągu kilku lat rozlała się na Włochy i Francję. Jej członkowie łączą stary, rewolucyjny zapał z nowoczesnym terroryzmem. Na razie Frakcja walcząc o rewolucje wysadziła kilka posterunków policyjnych w dość losowych krajach i jeden bankomat. Plany mają jednak ambitniejsze: pierwszy duży atak ma być napadem na szkołę. Jeszcze nie do końca wiedzą gdzie go zrealizują: w Rzeszy (bo nie lubią Niemców), Włoszech (mniej obstawione esesmanami) czy w gdzieś w Europie Środkowej (bo nie trzeba jechać daleko).

Haktywiści:

Obie organizacje mają swoje korzenie w Europie Środkowej, w rezultacie czego znają się na nowoczesnej technice. Potrafią wykorzystywać sieć, pojazdy sterowane i inne tego typu rzeczy. Wspiera je w necie wielu zwolenników, w tym liczni hakerzy atakujący wrogie strony i potrafiących wykradać dane z komputerów ich wrogów oraz robić szereg innych nieprzyjemnych rzeczy.

Organizacje Przestępcze:

„Grupa Grodzisk"

Przed Restartem Polska stanowiła dla przestępców kraj tranzytowy. Z jednej strony przemycano przez nią prostytutki i narkotyki na zachód, z drugiej strony kradzione samochody na wschód. Restart był dla przestępców równie przykrą niespodzianką, jak dla reszty społeczeństwa. Na wschodzie i zachodzie nagle zaczęło ziać wielkie nic, zmienił się charakter prostytucji, samochody kradziono tylko lokalnie, a moda na narkotyki jeszcze nie nadeszła. „Na szczęście" na ratunek bandytom przyszły kraje Europy Zachodniej oraz nałożone przez nie embargo. Bardzo szybko okazało się, że przynajmniej niektóre technologie są szeroko poszukiwane. W pierwszej kolejności: lekarstwa i wiedza medyczna. W drugą stronę szmuglowano głównie paliwo, na którym w naszym kraju można było bardzo dobrze zarobić oraz szereg nielegalnych substancji, które na zachodzie nie zostały jeszcze zabronione. Po drugie: rozpoczęło się systematyczne grabienie Zony, skąd pozyskać można było wiele cennych przedmiotów.

„Grupa Grodzisk" utworzona na strukturach dawnych grup przestępczych z okolicy Warszawy opanowała właśnie te rynki. Skupiają się w niej szemrani biznesmeni polskiego pochodzenia. Nikt nikomu nie zabraniał eksportu leków i importu benzyny. Metody pracy już nie. Grodzisk posiada liczne delegatury w całej Polsce, a jego wpływy docierają do państw Skandynawskich, Włoch i są

silne w całej Zonie. Gangi nie lubią konkurencji i często używają broni. Ich rola to jednak głównie hurt i pośrednictwo, naprawdę niebezpieczne zadania, takie, jak przemyt towarów do odbiorców czy eksplorację Zony wolą zlecać detalistom. Porażka w wykonaniu zlecenia zwykle nie wchodzi w grę. W Polsce inwestują głównie w lichwę, czyli nielegalne pożyczki pieniędzy.

W ostatnich czasach rynek na jakim działał Grodzisk zmienił się, co nie oznacza, że stał się mniej dochodowy. Wzrósł popyt na broń, a Niemcy poszukują elektroniki. Sprzedaż uzbrojenia jest monitorowana przez Ministerstwo Obrony Narodowej, ale jego przewóz odbywa się rękoma prywatnych specjalistów. Niestety wielu z nich ma powiązania z wiadomą grupą przestępczą. Gangsterzy, publicznie podający się za uczciwych biznesmenów przekonują, że ich ładunki trafiają w ręce Francuskiego i Skandynawskiego Ruchu Oporu. Powszechnie jednak wiadomo, że wojskowi państw Osi płacą lepiej. Spora część z nich pozostaje też niestety w kraju. W drugą stronę szmuglowani są natomiast najczęściej uciekinierzy. Nie wszyscy znajdują szczęście w nowym domu. Wielu z nich, w szczególności młode kobiety staje się ofiarami handlarzy żywym towarem.

Przemyt z Zony doprowadził do tego, że Grodzisk posiada bardzo silne powiązania ze światem biznesu Wrocławia. Faktycznie ogromna część tamtejszych firm tak naprawdę stanowi własność lub współwłasność przestępców spod Warszawy, albo korzysta z ich patronatu. Niektóre powstały tylko po to, by np. produkować antybiotyki na przemyt. Dość często wykorzystywane są jako pralnie brudnych pieniędzy. Inne to po prostu dobre inwestycje pieniędzy, które mają się zwrócić.

Zaznaczyć należy, że duża część działalności Grodziska, taka jak pozyskiwanie artefaktów z Zony, dostarczanie leków do szpitali na zachodzie oraz broni dla partyzantów nie jest nielegalna z punktu widzenia polskiego prawa. Nielegalna jest sprzedaż leków i uzbrojenia w ręce Państw Osi oraz wprowadzanie ich do obrotu w Polsce, a także przemyt do niej artefaktów nie posiadających koncesji, handel narkotykami oraz bronią na terenie państwa czy też wreszcie stręczycielstwo. Karalne są też metody biznesowe wykorzystywane przez mafię. To znaczy: wymuszenia, zastraszenia i likwidacja konkurencji.

Większość gangsterów Grodziska osobiście nie jest zaangażowana w żadną, karalną działalność. To biznesmeni, a nie bandyci. Prawdziwą działalnością zajmują się inne gangi, zorganizowane podobnie jak legalne firmy. Mafiozi wyłożyli tylko pieniądze na ich powstanie i rozwój, lub zlecają im zadania. Jako inwestorzy pobierają też procent wypracowanego przez nie dochodu. Większość wyżej postawionych przestępców (żołnierzy rzadko to dotyczy) ma też zupełnie legalnie działające firmy maskujące ich przestępczy proceder.

„Grodzisk" w Polsce zachowuje się bardzo kulturalnie, dość rzadko dochodzi do ekscesów. Gangsterzy uznają, że nie ma powodów, by denerwować Policję czy CBŚ. Sprawa wygląda jednak inaczej poza jej granicami. Zasadniczo każdy, kto próbuje robić interesy na przemycie i „handlu zagranicznym" musi liczyć się z Grodziskiem i przynajmniej mu się opłacać. Gangsterzy bardzo nie lubią konkurencji. Mają też prawdopodobnie największe zasoby broni w Polsce.

- **Edward S.** znany głównie pod pseudonimem „Turysta". Oficjalnie absolwent Technologii Żywności i Żywienia Człowieka oraz właściciel floty kutrów oraz firmy dostarczającej świerzych ryb do restauracji i supermarketów w całej polsce. Oraz oczyście klubów nocnych, barów, lokali z „automatami do gier" i szeregu innych działalności. Nieoficjalnie jeden z głównych szefów Grodziska. Jeszcze mniej oficjalnie: „nielegał" SWW. Według początkowych zamysłów służb Edward S. miał utworzyć tajną sieć przerzutową środków materialnych na zachód. Miała ona podkopywać autorytet mocarstw zachodnich oraz stanowić drogę ewakuacji agentów w razie wojny. Pomysł sprawdził się, ale z jednym drobnym mankamentem: szybko okazało się, że Edward S. więcej zarabia jako szef mafii, niż szpieg. SWW toleruje jego osobę, gdyż mafię z Grodziska postrzega jako przydatne narzędzie. W szczególności ceni zwłaszcza jej zabójców.

Edward S. swój przydomek zawdzięcza sposobowi w jaki pozbywa się wrogów. Otóż: mierząc do nich z pistoletu proponuje im „wycieczkę statkiem” na środek Bałtyku, z której to wycieczki mało kto wraca.

Wietnamczycy

Duża liczba nielegalnych emigrantów z państw azjatyckich została po Katastrofie uwięziona w Polsce. Wielu z nich musiało odnaleźć się w nowej rzeczywistości i nie wszyscy zrobili to w sposób legalny. Niektórzy utworzyli niebezpieczne gangi nazywane „gangami wietnaskimi” choć nie w pełni oddaje to ich naturę. W skład organizacji wchodzą bowiem też przedstawicielem innych narodowości (w tym Chińczycy i Koreańczycy).

Mafia ta jest w bardzo małym stopniu zrozumiała dla Policji, jednak uchodzi za jedną z najniebezpieczniejszych. Jej członkowie zajmują się trzema, głównymi dziedzinami życia: stręczycielstwem (przy czym większość z ich podopiecznych wywodzi się z Polski, niektóre to emigrantki z państw okupowanych i Zony), wymuszaniem haraczy i handlem narkotykami. Do Wietnamczyków należy kilka dużych gospodarstw rolnych, w których jak podejrzewa się produkowana jest heroina. Posiadają też silnie umocnione plantacje i laboratoria w Zonie i na Rusi, współpracują też z przemysłem chemicznym Morloków oraz przestępczymi grupami Miasta Matki.

Mafia wietnamska jest bardzo brutalna, ceni sobie też specyficznie pojmowany honor. Ten ukształtował się w wyniku zmieszania kodeksów etycznych z kultury licznych krajów i pozostaje niepojęty dla kogokolwiek. Zasadniczo jednak obrazić „wietnamca” to umrzeć. Co dokładniej ich obraża nie wiadomo, jednak często wściekają się o nic. Nie tolerują też jakiejkolwiek konkurencji, ani jakichkolwiek zdrad.

Mafia wietnamska w Polsce ma dwóch przywódców. Są to:

- „pułkownik” Kim Chi, dawniej agent północnokoreańskiej Bezpieki zatrudniony w danej ambasadzie tego kraju w Warszawie. Początkowo miał sprawować nadzór nad jej pracownikami i pilnować, by żaden z nich nie uległ pokusie kapitalizmu. Po Restarcie stał się bezrobotny. Kim Chi jest wyszkolonym zabójcą, który terrorem i przemocą podporządkował sobie polskie podziemie, a zwłaszcza świat sutenerów. Jego imperium stale się rozrasta, od kilku miesięcy inwestuje w ryzykowne firmy elektroniczne Wrocławia. Powszechnie wiadomo, że pan Chi nie rozumie specyfiki rynku, ale bardzo, bardzo nie lubi porażek. Oraz konkurentów. Każdy, kto nie chce być jego konkurentem powinien podzielić się z nim zyskiem. Filozofia ta grozi konfliktem z Grodziskiem.

- Banh Mi przez podwładnych tytułowany przez mistrzem lub lordem. Ten władca narkotykowego podziemia na pierwszy rzut oka wygląda jak czcigodny chiński mędrzec z filmu karate dla dzieci. Jest stary, siwy i mówi zagadkami, które potrafią interpretować tylko jego podwładni. Należy jednak do ludzi wyjątkowo niebezpiecznych, nie tylko dzięki armiom swych zawodowych drani. O Banh Mi powszechnie wiadomo bowiem, że nie jest zwykłym gangsterem, ale też potężnym, konfucjańskim magiem oraz uznanym mistrzem sztuk walki. Posiada też sieć restauracji, stanowiących oficjalne źródło jego zamożności. To jednak sporty walki stanowią jego główną pasję. Stary dziadyga organizuje nawet nielegalne turnieje sztuk walki, w których dozwolone są wszystkie chwyty. Można w nich wygrać doprawdy bajeczne nagrody, lecz przegrani często kończą w jednej z jego restauracji jako cielęcina pięć smaków. Jednym z najgroźniejszych zawodników jest równie piękna, co okrutna Pho, ulubiona konkubina i zabójczyni lorda Mi.

„Ruscy”

Nazywani (błędnie) mafią rosyjską. Prawdziwe struktury tej ostatniej faktycznie jednak przepadły w mrokach dziejów zdezintegrowane przez Restart. Ich miejsce zajęli głównie Polacy i Wietnamczycy. Na przestępczy rynek pracy trafili jednak tzw. „ruscy” czyli byli żołnierze z Obwodu Kaliningradzkiego. Są jak ich państwo: dysponują zasobami ludzkimi, ale brakuje im zaplecza. Ich organizacje pełnią więc rolę przestępczych agencji pośrednictwa pracy. U „Ruskich”, działających zwykle na targowiskach można kupić i wynająć wszystko: ochroniarzy, żołnierzy gangów (zwykle byłych żołnierzy zawodowych), zabójców, komandosów, saperów, łącznościowców, pilotów, wojskowe helikoptery, czołgi, wyrzutnie rakiet... Nie jest tajemnicą, że najwięksi pośrednicy to żołnierze czynnej służby, odpowiadający bezpośrednio przed admirałem Novogrodowem. „Ruscy” obsługują większość legalnych i nielegalnych przedsięwzięć wymagających użycia siły. Są posłuszni natomiast każdemu, kto płaci. A dokładniej: temu, kto płaci najwięcej.

Lojalni są jednak tylko matuszce Rosji. Kilka razy zdarzyło się więc, że „Ruscy” czmychnęli z tym, czego mieli pilnować lub kropnęli kogoś, kogo mieli chronić, bo ktoś inny zaproponował im więcej. Pewien właściciel wpływowej firmy elektronicznej z Wrocławia był ponoć więziony i torturowany przez własnych ochroniarzy tak długo, aż nie zdecydował się przekazać im interesu. Znana jest też sprawa hiszpańskiego złota...

Wydaje się, że sytuacje takie będą się powtarzać. Pułkownik Kazański, nieformalny przywódca „ruskich” i bliski przyjaciel admirała jest zdania, że jego „żołnierze” byliby w stanie samodzielnie kierować polskim podziemiem. Jest też pewien, że przed tym szykują się wielkie perspektywy, po tym, jak Polska wygra wojnę. Uważa też, że obecna chwila, gdy władze zajęte są Nazistami jest dogodnym momentem do sięgnięcia po władzę. To, że jego ludzie pełnią często kluczowe stanowiska w konkurencyjnych grupach przestępczych tylko ułatwia mu zadanie.

„Ruscy” są bardzo bitni, dobrze wyszkoleni, wszyscy to byli żołnierze, często z jednostek specjalnych. Dysponują dużą ilością broni, często specjalistycznej i sprzętem. Jedyne, czego im brakuje, to finezji i dyskrecji. Określenie „wojna gangów” traktują w pełni dosłownie, a prowadzą ją według reguł wyniesionych ze szkół oficerskich. Charakteryzują się też własnym, pełnym rozmachu i grubej przesady stylem.

Nacjonaliści

Środowiska nacjonalistyczne w Polsce Restart zarazem wzmocnił, jak i podzielił. Powiedzmy sobie szczerze: nagle cofnięcie się o 90 lat sprawiło, że Polacy stali się narodem dość ksenofobicznym i przywiązanym do swojego stylu życia, który uznali za najlepszy, najbardziej rozwinięty i godny naśladowania. Jednocześnie znaleźli się w świecie, którego sami nie rozumieli, a który obawiał się ich i nimi gardził. Pogarda dla innych narodów stała się więc dużo silniejszą emocją.

Nacjonaliści rekrutują się głównie z dołów społecznych i młodzieży. Stanowią głównie uliczne bandy, zorganizowane najczęściej wokół ideologii. Ich działania są misją samą w sobie, realizowaną bezinteresownie. Nie stanowi więc źródła zarobku. Jej wyznawcy rzadko mają związki ze strukturami przestępczymi, jeśli już, to zwykle stanowią ich klientów, kupując od nich broń i wyposażenie. Grupy te zwykle nie mają więc zbyt dużego zaplecza finansowego, jednak z uwagi na swój radykalizm mogą być niebezpieczne. Większość z nich dysponuje w najlepszym razie kijami baseballowymi i koktajlami mołotowa. Bywają też takie, które mają dostęp do broni palnej i materiałów wybuchowych. Popełniane przez nich przestępstwa, głównie pobicia i akty wandalizmu są ściśle związane z wyrażanymi przekonaniami. Polski nacjonalizm podzielić można na trzy główne nurty:

- **Nacjonaliści Katolicko – Konserwatywni** skupieni wokół Rozgłośni Jezus i Partii Mesjanistycznej, postrzegani czasem jako ich młodzieżówka. Kultywują nostalgię za starymi, dobrymi czasami oraz tradycje Ziemi Ojczystej. Są natomiast wrogami wszystkiego tego, co wiąże się z Nową Europą. Nienawidzą obcych, magów, telepatów, artefaktów, uważają je za zgubne dla wiary i polskości. W szczególności zaś nienawidzą Niemców, doskonale pamiętając, co zrobili w trakcje Wojny 2.1. W odróżnieniu od innych ugrupowań kwestie rasowe ich nie interesują. Z otwartymi rękoma witają Azjatów, czarnych czy Żydów. Nie ufają natomiast „dziadom" oraz osobom korzystającym z dobrodziejstw „nowych dziedzin nauki". Są wojowniczy i agresywni. Nienawidzą innych grup nacjonalistycznych.

- **Panslawiści:** którzy ukochali głównie słowiańskość. Skupieni są wokół pisma Arkona. W przeszłości byli często utożsamiani z ruchem skinów, jednak by zaznaczyć swą Słowiańskość oddawali cześć dawnym bóstwom, co ostatecznie doprowadziło do rozłamu. Celem Panslawistów jest doprowadzenie świata do stanu, w którym rządzi rasa panów, czyli Słowianie. Jednocześnie chcą zniszczyć ich odwiecznego wroga: rasę germańską oraz wszelkie inne, stanowiące konkurencję ludy. Pierwszym krokiem powinno być oczyszczenie z ich wpływów Polski. Bardzo źle odnoszą się więc do mniejszości, o ludziach dotkniętych przez Transfer nie wspominając.

Kwestie „Nowych Dziedzin Nauki" magii etc. panslawistów nie obchodzą. Co więcej: jeśli mogą korzystają z nich chętnie. Interesują ich natomiast głównie kwestie rasowe. Ich ideologia w wielu przypadkach przypomina nieco nazizm, jednak w czystej postaci go odrzucają jako wynalazek niemiecki. A Niemców nienawidzą zawzięcie.

- **Neonaziści:** głównie kierują się nienawiścią do Żydów i innych nacji. Ich podstawowym celem jest ich ostateczne wyplenienie z powierzchni Polski. W postaci Adolfa Hitlera widzą natomiast zbawcę, który ocali nasz kraj od mniejszości narodowych i istot z Zony. Większość z nich nigdy nie słyszała o Generalnym Planie Wschodnim, albo przynajmniej udaje, że nie słyszała. Postarali się więc o kontakty z III Rzeszą. Dość szybko tez dostali się pod wpływy *Abwehry.* Ta próbowała przekształcić ich w żołnierzy piątej kolumny.

Ich grupy finansowane nazistowskim złotem gromadzą broń, materiały wybuchowe i środki walki. Ich celem jest zasianie terroru oraz eliminacja potencjalnych wrogów Rzeszy. W ich szeregach znajdują się przemyceni z Niemiec instruktorzy i specjaliści od róznych stylów walki (saperzy, strzelcy, specjaliści od walki wręcz) rekrutowani z SS. Neonaziści przygotowywani są jako dywersanci mający zasiać chaos przed inwazją. Wielu z nich jednak świerzbią palce i chętnie zrobiliby coś bardzo nieprzyjemnego kilku „podludziom".

„Gitowcy":

Zwani też „grypsującymi" to jeden z najważniejszych gangów więziennych Nowej Europy. Jego wpływy obejmują większość zakładów karnych środkowej części kontynentu, a częściowo także Włoch i Hiszpanii. Rozciągają się też na ulice, żulernie i meliny większości miast. Nie spotyka się ich jedynie na terenie Okupowanej Europy, gdyż Niemcy z recydywistami manifestującymi swoją aspołeczność radzą sobie w bardzo prosty sposób.

Grypsujący to najczęściej osadzeni, należący do specyficznej subkultury wyróżniającej się bardzo barwnym, wewnętrznym językiem oraz zdobiącymi ich ciała tatuażami. Najczęściej odsiadują wyroki za przestępstwa związane z przemocą. W przeszłości znani byli z tego, że bili i terroryzowali słabszych fizycznie i psychicznie więźniów dla czystej przyjemności, często zmuszając ich do różnych, upokarzających czynności. Potem do więzień zaczęli trafiać biznesmeni skazani za przestępstwa gospodarcze i „gitowcy" zorientowali się, że mogą sporo zarobić.

Gangi więzienne głównie pobierają haracze od innych więźniów, grożą torturami i śmiercią im oraz ich bliskim. Wbrew pozorom grypsujący mogą bowiem dosięgnąć także osoby znajdujące się na wolności. Zwyczajnie co jakiś czas osobom ważnym w ich strukturze zdarza się wychodzić (zwykle na krótko). Nie są oni szczególnie subtelni ani wyrafinowani, nadrabiają jednak brutalnością. Jak wspomniano: najczęściej są to osoby skazywane za przestępstwa związane z przemocą, zwykle całkowicie zdemoralizowani recydywiści, pobyt na wolności traktujący jak przerwę między odsiadkami.

- pan „Twardy”: Więzienna legenda. Pan „Twardy” kiedyś został skazany za zabójstwo na dożywocie. Wyszedł po 25 latach, trzy miesiące chlał, pieniądze mu się skończyły, znowu zabił i teraz odsiaduje dożywocie drugi raz. Cały pokryty prymitywnymi dziarami na pierwszy rzut oka przypomina bardziej półdzikiego orka, niż człowieka. Nie jest szczególnie elokwentny, a jego słownictwo jest raczej ubogie, jednak każde zdanie, jakie padnie z jego ust jest prawem w więzieniach połowy kontynentu. Boją się go wszyscy, a w szczególności strażnicy. Temu człowiekowi bowiem zabić przychodzi łatwiej, niż podpisać się i to nie tylko dlatego, że jest wtórnym analfabetą. Otacza go zawsze kilku podobnych mu osobników. Nie wszystko w „Twardym” jest złe. Człowiek ten na przykład jest wielkim patriotą który nienawidzi zdrajców, komunistów i Niemców.

„Grupa trzymająca władzę”:

Nazwa została użyta po raz pierwszy użyta przez polityków PiS na krótko przed „Restartem” i pierwotnie opisywała inne zjawisko. Członkowie „Grupy” częściowo przyjęli ją z przekory, a częściowo zostali nim ochrzczeni. Generalnie w jej skład wchodzą osoby wysoko postawione, zajmujące najczęściej stanowiska w administracji i samorządach. W ich szeregach znaleźć można burmistrzów, starostów i wicestarostów, prokuratorów i sędziów. Zwykle są to ludzie średniego szczebla: te najniższe nie mają dość władzy, by kraść. Najwyższe natomiast są zbyt wnikliwie obserwowane przez media i służby.

Główny biznes „grupy” to ustawianie przetargów oraz (przede wszystkim) pośredniczenie przy praniu pieniędzy. Generalnie w Polsce oraz reszcie Środkowej Europy należy wykazać się źródłem dochodów. Każda transakcja bankowa powyżej 5.000 złotych jest odnotowywana i trafia do Urzędu Skarbowego. Należy też od niej zapłacić podatek. Jeśli źródło dochodu jest nieujawnione (bo np. wiąże się z przestępstwem) stawka podatkowa wynosi aż 75%. Co więcej w razie wykrycia takiego zjawiska oskarżony może łatwo zostać skazany za przestępstwa gospodarcze, które często łatwiej udowodnić, niż morderstwo czy handel narkotykami. Wyroki w prawdzie też są niższe, ale nikt nie zajmuje się zorganizowaną przestępczością, żeby trafić do paki i stracić wszystko na rzecz fiskusa...

„Grupa” zajmuje się więc legalizacją dochodów za pomocą różnego rodzaju kruczków prawnych, fikcyjnych firm i innych metod. Ochraniają też swoich klientów, utrudniając pracę organom ścigania na różne sposoby.

- Zbigniew Z. komendant straży miejskiej jednego z miast wojewódzkich w Polsce oraz wielki zwolennik fotoradarów. Do tego zajmuje się płatną protekcją, macza palce w ustawianiu przetargów, wyłudzaniu odszkodowań za zniszczenia wojenne, legalizacją pieniędzy oraz przemytem. Należące do straży miejskiej samochody zaopatrują dobrze ponad połowę dealerów w mieście, a czasem wożą narkotyki i broń do innych regionów Polski. Co ciekawe Zbigniew Z. dość często gości w mediach, przedstawiany jako „Polski Szeryf” znany głównie z oczyszczania swego miasta z handlarzy narkotykami. Jak łatwo zgadnąć: zwalcza konkurencję. Spora część jego podkomendnych dobrze wie, co robią dla swego szefa. Nie są to szczególnie dobrze opłacani ludzie, więc nielegalne biznesy traktują jako sposób dorobienia do pensji.

Włoska Mafia

Mafia to umowne określenie dla grup kryminalnych z Włoch. Zorganizowana przestępczość posiada w tym państwie bardzo długie tradycje sięgające ruchów narodowo-wyzwoleńczych z XIII wieku. Faktycznie nie jest to jednolita organizacja, a kilka lokalnych grup, z których najważniejsze są *Cossa Nostra* (władająca Sycylią i Południowymi Włochami), *Camorra* (okolice Neapolu) i Stowarzyszenie Św. Trójcy (Północne Włochy). Organizacje są stricte lokalne, a co więcej wzajemnie wrogo nastawione do siebie.

Organizacje mafijne są bardzo rozbudowane. Przykładowo szacuje się, że *Camorra* może liczyć około 30 klanów zrzeszających blisko 100 rodzin co daje łączną siłę około 5 000 osób. Pozostałe dwie organizacje są równie liczne. Przedstawicielom mafii brakuje w prawdzie wyrafinowanego sprzętu swych kolegów z Europy Środkowej, jednak nadrabiają to liczbą. Mafia włoska jest prawie dwukrotnie liczniejsza, niż „Wietnam", „Grodzisk" i „Rosja" razem wzięte.

Organizacja mafii jest hierarchiczna. Podstawowa komórka mafii zarządzana jest przez *Caporegime* czyli „dowódcę" lub „oficera". Zwykle prowadzi on jakiegoś rodzaju legalny lub nie interes, w którym zatrudnia pewną ilość „*Soldato*" czyli żołnierzy. Ci ostatni to zaprzysiężeni i wprowadzeni w szeregi organizacji ludzie, którzy przysięgli bronić jej interesów i strzec własnym życiem i honorem jej sekretów, jednak zbyt nisko postawieni, by zezwolić im na posiadanie własnych interesów. Na czele grupy stoi zwykle „*Don*" czyli ojciec chrzestny, osoba ciesząca się wielkim szacunkiem. Zwykle kontroluje on działania całego rodu mafijnego i posiada pod sobą kilku do kilkunastu *Caporegime*. Wszyscy *Donowie* uważani są za dżentelmenów i zwykle się znają. Razem tworzą organ nazywany *Cupolli* („kopuła") w trakcie narad regulujący kwestie wewnętrzne organizacji.

Model biznesowy włoskiej mafii różni się dość poważnie od znanego z końca XX wieku. Mafia czerpie dochody z trzech głównych dziedzin: wymuszeń haraczów i danin od legalnie działających przedsiębiorców za „ochronę", z prostytucji oraz z nielegalnych kasyn. Czwartą, bardzo ważną dziedziną jest legalny biznes prowadzony za pomocą kryminalnych środków. Członkowie organizacji zwyczajnie prowadzą normalne firmy: restauracje, przedsiębiorstwa usługowe czy budowlane. Jednak pomagają sobie w tym na różne sposoby, bądź dzięki korupcyjnym układom we władzach lokalnych pozwalających pozyskać intratne zamówienia publiczne bądź po prostu likwidując konkurencję za pomocą zastraszeń, szantażu i zabójstw.

Stosunkowo małą rolę w interesach posiada natomiast narkobiznes. Włochy produkują duże ilości narkotyków, jednak większość z nich trafia na rynki zewnętrze. Wynika to z odmiennej struktury narkomanii w kraju. O ile w Europie Środkowej narkomania jest głównie problemem młodych, tak we Włoszech postrzega się ją jako chorobę 50 letnich i starszych lekarzy, wojskowych i artystów. Najczęściej jest wynikiem przedawkowania lekarstw przeciwbólowych. Narkomania rekreacyjna jeszcze się nie rozwinęła. Jednak na skutek importu mód z Polski we Włoszech i na południu Francji stopniowo rozkwita i ten problem społeczny.

Mimo liczb obecnie włoska mafia przeżywa jeden z najtrudniejszych okresów w swojej historii. Sprawiła to jonkurencja z przestępcami ze wschodu, których metod działania często Włosi nie potrafią objąć rozumem oraz polityka Mussoliniego, który bardzo mocno docisnął jej śruby. Niesie to za sobą szereg następstw. W prawdzie organizacja nadal jest relatywnie potężna, ale wiele rodzin utraciło płynność finansową. Zdarza się, że gangsterzy są zmuszeni płacić barterem i zamiast pieniędzy oferują heroinę, prostytutki czy prawo do ściągania haraczy... Z drugiej: wielu zdecydowało się na wyprowadzenie w bardziej obiecujące regiony. Obecnie więc wszystkie państwa Koalicji jak i Bloku Faszystowskiego mają więc włoskie delegatury mafijne.

Mafia z Alexanderplatz

Mieszczący się w Berlinie Alexanderplatz słynie z dwóch rzeczy: mieści się na nim kwatera główna KRIPO oraz największy, czarny rynek Starej Europy. Jest on też siedzibą prężnej organizacji przestępczej. „Mafia z Alexanderplatz” zaczęła powstawać w roku 1939, gdy, po wybuchu wojny z Francją w Niemczech wprowadzono kartki żywnościowe. Intratny interes przyciągnął pracowników przymusowych, wszelki element przestępczy, zwykłych spekulantów oraz agentów służb specjalnych państw Koalicji. Ci ostatni w rozwoju czarnorynkowych kanałów handlowych widzieli szansę na stworzenie źródeł dostaw dla partyzantów. Z ich pomocą handlarze z Alexanderplatz dotarli więc do krajów okupowanych oraz wprowadzili do swej oferty także pochodzącą z Polski elektronikę (głównie radia przenośne), narkotyki, broń palną i materiały wybuchowe.

Mimo, że handel czarnorynkowy jest oczywiście nielegalny bliskość kwatery głównej KRIPO bynajmniej nie zniechęca spekulantów. Przeciwnie: przynajmniej połowa policjantów to stali klienci wszelkiej maści bazarów. Pozostali natomiast sami uczestniczą w spekulacjach na rynku żywnościowym. Wielu funkcjonariuszy jest przekupionych przez handlarzy lub stanowi ich cichych wspólników. Oczywiście notują liczne zatrzymania, lecz zwykle ich ofiarami pada konkurencja wywodzącej się z Berlina mafii. Nie są oni zresztą wyjątkiem. Czarnorynkowy handel jest bowiem działalnością bardzo dochodową, w którą zamieszana jest sama wierchuszka III Rzeszy. Wśród największych protektorów Mafii z Alexanderplatz wymienić należy Wilhelma Frick'a, Bernharda Rust'a, Walthera Darre (ministrowie Rzeszy), Walthera von Brauchitscha (głównodowodzący Wehrmachtu na Bałkanach) oraz Ericha Raedera (*Grossadmirał Kriegsmarine*). Ważnym klientem jest natomiast naczelny dowódca *Luftwaffe* Herman Goring.

Dawna, a współczesna przestępczość

Przestępczość zorganizowaną ze Środkowej i Starej Europy dzieli wiele barier. Najważniejszą z nich jest oczywiście model biznesowy. Tak więc o ile nowoczesne organizacje przestępcze stawiają głównie na przemyt, handel narkotykami i żywym towarem, kradzież samochodów i napady na ciężarówki tak głównymi źródłami finansowania tych ostatnich są: nielegalny hazard, „ochrona” lokali gastronomicznych i prostytutek, porwania dla okupu oraz kradzieże. W Polsce raczej nie zdarza się, by bandyci z prawdziwego zdarzenia zajmowali się włamaniami do mieszkań czy zorganizowaną kradzieżą kieszonkową pozostawiając to zwykłym menelom. Zwyczajnie handel narkotykami jest mniej ryzykowny i bardziej dochodowy. W Niemczech, Rumunii, Francji, Wielkiej Brytanii jest to jedno z bardziej lukratywnych zajęć przestępców. Popularne też są napady na banki i konwojentów, pociągi, porwania i inne zbrodnie rodem z filmów i komiksów.

Bardzo ważnym elementem światka przestępczego są kasiarze, czyli bandyci wyspecjalizowani we włamaniach do sejfów, choć nawet pospolici kieszonkowcy zarabiają nieźle. Intratność interesu spowodowana jest kilkoma czynnikami. Głównym z nich są bardzo słabe zabezpieczenia. Alarmy nie są zbyt czułe i raczej mało wyrafinowane. Nie ma kamer, czujników czy fotokomórek. Często jedyną barierą chroniącą pieniądze jest sejf lub kasa pancerna. Co więcej: transakcje bezgotówkowe prawie nie istnieją, a pieniądze nie są przelewane na indywidualne konta pracowników, tylko przekazywane do ich rąk w zakładowej kasie. Tak więc nawet w kieszeni zwykłego robotnika często chodzi nie tylko bezwartościowy pasek plastiku, który łatwo zastrzec, ale cała jego miesięczna wypłata.

Celem kasiarzy wbrew pozorom zwykle też nie są banki. Najczęściej atakują oni praktycznie niezabezpieczone kasy zakładowe w niewielkich firmach, fabrykach, lokalnych pocztach, dworcach kolejowych czy w prowincjonalnych urzędach. Wszystkie one zwykle zatrudniają po kilkadziesiąt osób, a zakładowy sejf w noc poprzedzającą wypłatę (kiedy zdarza się najwięcej napadów) dosłownie pęka w szwach.

Apasze:

To specyficzna subkultura wywodząca się z Paryża, która jednak stanowi wzorzec kopiowany w większości dużych miast Starej Europy. Apasze wyróżniają się mową i wyglądem podobnym do łotrzyków z bajek. Na bandycki szyk składają się eleganckie lakierki, czapka-oprychówka, pasiasta koszula i szal lub apaszka mogąca posłużyć do zasłonięcia twarzy. Nazwa subkultury pochodzi od brutalności jej członków, porównywanej do amerykańskich Apaczów.

Specjalności bandytów są dwie. Pierwsza z nich to przestępstwa przeciwko mieniu i brutalne napady. Wyspecjalizowani są zwłaszcza w rabunkach popełnianych na klasie średniej i burżuazji, porwaniach dla okupu i włamaniach. Druga to czarnorynkowe transakcje, ongiś głównie polegające na odsprzedaży łupów i oferowaniu usług prostytutek, a obecnie także handlu wszelkimi, deficytowymi dobrami i narkotykami. Członkowie subkultury często łączą obie te działalności zwyczajnie wabiąc ofiary ofertą w ciemny zaułek i tam okradając.

Metody „Apaszów" są zdumiewająco prymitywne: dźgnąć kogoś nożem, walnąć pałką w głowę, nastraszyć pistoletem, zabrać portfel... Daleko im do tego, czym dysponuje nowoczesna przestępczość zorganizowana. Sukcesy opierają głównie na swej liczebności: w wielu miastach na jednego Policjanta przypada pięciu bandytów. Faktycznie jednak epoka „apaszów" odchodzi w niebyt. Za kilkanaście lat zniszczyła ich policja wyposażona w środki komunikacji i łączności w postaci telefonów, rowerów i samochodów oraz pojawienie się nowych form przestępczości w latach 70-tych.

- August Nothling: w Berlinie znany jako „August z torbami". Z zawodu cukiernik, oficjalnie prowadzi delikatesy. Nieoficjalnie jest przywódcą jednej z największych siatek przemytników i handlarzy czarnorynkowych w Okupowanej Europie. Sprowadza mięso z bawarskich wsi, szampana z Francji, tytoń z Grecji, czekoladę z Włoch... Bezkarność gwarantują mu znajomości w samej, nazistowskiej wierchuszce. Nothling jest osobistym dostawcą Ribbentropa, Helldorfa (prefekta berlińskiej policji) oraz Frick'a.

„Maminsynki"

Nieliczna, ale dobrze trzymająca się grupa przestępcza. Generalnie Miasto Matki należy do jednych z najbezpieczniejszych miejsc świata. Typowy przechodzień może zapuszczać się nawet w najciemniejsze zaułki, pewien, że najgorsze, co może go spotkać to obrzucenie wyzwiskami. Nie zmienia to oczywiście faktu, że przestępczość istnieje, choć jest znacząco zredukowana. Terytorium Matki stanowi obszar działania przynajmniej kilku dużych, rodzimych gangów. Te skupiają się jednak głównie na tzw. „przestępstwach białych kołnierzyków". Główne zainteresowania „maminsynków" to nielegalne zabiegi medyczne (w tym cyborgizacje), przestępczość elektroniczna, handel produktami wysokiej technologii (głównie bronią) oraz produkcja bardzo wyrafinowanych narkotyków jak np. syntetyczna endorfina rozprowadzanych potem po mieście i reszcie Nowej Europie przez lokalne gangi.

Mimo, że nieliczne „Maminsynki" są bardzo niebezpieczną mafią. Dysponują ogromnymi wręcz ilościami sprzętu, o którym konkurentom często się nie śniło. Do swojej dyspozycji posiadają broń o wielkiej sile ognia, roboty, pancerze wspomagane, różnego rodzaju wszczepy... Przywódcy to najczęściej średniego kalibru biznesmeni wywodzący się z Miasta i prowadzący biznes w krajach Europy Środkowej. Żołnierze natomiast najczęściej wywodzą się z różnego rodzaju grup abnegatów zbuntowanych przeciwko jego nadzorowi komputera oraz odwrotnie: grup cyberafirmacyjnych, dążących do maksymalnego upodobnienia się do maszyn.

Szaraszkowcy:

W odróżnieniu od Miasta Matki, gdzie władza oparta jest na oświeconych rządach superkomputera, który zbiera dane, określa trendy i na ich podstawie ustala problemy, które stara się asertywnie rozwiązywać, Szaraszka rządzona jest przez klikę akademicką. Największy wkład w życie obywateli ma ekspercki zespół złożony z profesorów socjologii, urbanistyki i inżynierii społecznej, który zwyczajnie wie lepiej, co doskwiera społeczeństwu bez potrzeby konsultowania się z gorzej wykształconą tłuszczą. W efekcie miasto obfituje w szereg mniej lub bardziej kuriozalnych przepisów takich, jak zakaz sprzedaży alkoholu do celów konsumpcyjnych (powód: „koszta społeczne"), posiadania noży dłuższych niż 20 centymetrów (przestępstwa), wyrobów tytoniowych (rak), sprzedaży czerwonego mięsa (cholesterol), ziemniaków (nadwaga) i innych. Zważywszy na licznych w mieście, nie mających nic do roboty, lub pracujących na niskich stanowiskach psionów oraz obciążone nadmiernymi podatkami „beztalencia" rozwój szarej strefy był nieunikniony.

Generalnie lokalna mafia jest strukturą niejednorodną, którą łączy jedynie wspólnota terytorialna. W jej skład wchodzą lewicujące organizacje „beztalenci" wywodzące się z Ruchu Normalnych, trudniące się rabunkami, napadami z bronią w ręku i wymuszaniem haraczy. Zajmują się one też handlem bronią i dystrybucją narkotyków wewnątrz miasta. Psioni natomiast to najczęściej „silnoręcy" organizacji. Zwykle pracują dla gangów wywodzących się z innych grup. Zajmują się oni działaniami „detektywistycznymi", takimi jak szpiegostwo przemysłowe i pozyskiwanie wiadomości in-siderskich z firm, ochroną innych gangów, sutenerstwem i wymuszeniami. Zdominowali też zawód „windykatorów" oraz płatnych zabójców.

Pracownicy naukowi zajmują się dwojaką działalnością. Pierwszą grupę stanowią osoby związane z tajnymi badaniami prowadzonymi w niektórych laboratoriach w mieście. Te są jednymi z głównych klientów mafii, płacących jej najczęściej za dostarczanie obiektów do badań (i biorącymi tym samym udział w handlu ludźmi) oraz opłacających zabójców, którzy likwidują zbyt ciekawskich i szantażystów. Druga grupa to ludzie zwyczajnie usiłujący dorobić do pensji. Ci najczęściej trudnią się nielegalnymi zabiegami medycznymi (między innymi wczepiając bionikę) oraz produkcją narkotyków egzotycznych (głównie sztucznie syntetyzowanej kokainy).

Co to znaczy „mafia"?

Trudno to dokładniej opisać. Generalnie jednak, w momencie, w którym pojawia się skuteczny gang lub grupa przestępcza, o której robi się głośno i która zarabia na swojej działalności większe pieniądze bardzo szybko pojawiają się osoby, które również chciałyby być sławne i bogate jak tamci. Zaczynają więc naśladować „model biznesowy" swoich kolegów i zakładają własne gangi. Bardzo często też, by zastraszyć ewentualnych przeciwników wykorzystują nazwę pierwowzoru. Jako, że organizacje te są bardzo bliskie do siebie biznesowo (ktoś, kto handluje np. heroiną ma więcej wspólnej płaszczyzny zarówno do interesów jak i konfliktów z kimś, kto robi to samo niż z np. ekspertem od prostytucji) szybko wchodzą ze sobą w relacje: słabsi zostają podporządkowani lub (jeśli próbują stawiać opór) zabici, silniejsi natomiast zagarniają takie terytorium, jakie potrafią utrzymać. Właśnie taki konglomerat gangów nazywany jest mafią.

Okupowana Europa:

Bezpieczeństwo i Higiena Pracy w Okupowanej Europie

Zasadniczo udając się do Okupowanej Europy należy pamiętać, że, jak sama nazwa wskazuje znajduje się ona pod okupacją. Oznacza to, że nie kto inny, tylko Naziści, największe sukinsyny, jakie wydała ludzkość wprowadziły tam swoją władzę i utrzymują ją za pomocą wojska. Ludność zajętych terenów jest natomiast zmuszona do przestrzegania szeregu, rygorystycznych przepisów.

Tak więc: wszelka broń musi zostać zgłoszona na komisariatach policji. Posiadanie broni i amunicji jest ściśle regulowane, a zdobycie zezwolenia na nią jest trudne. Na opuszczenie swego miejsca zamieszkania trwające dłużej, niż 24 godziny należy zdobyć pozwolenie na komisariacie policji. Na dworcach i w pociągach wojskowe oraz policyjne patrole sprawdzają podróżnych pod kontem posiadania przepustek i ważnych dokumentów. Starają się też odsiewać poszukiwanych dysydentów. Podróżny bez odpowiednich papierów zwykle trafia na najbliższy posterunek, gdzie zostaje spisany i musi długo się spowiadać.

Posiadanie wszelkich artefaktów, nowoczesnych urządzeń i broni, książek i nośników danych „z przyszłości" oraz ulotek i gazet agitacyjnych jest nielegalne. Złamanie któregokolwiek z tych praw grozi zesłaniem do obozu koncentracyjnego lub rozstrzelaniem.

Alarm! Die Spione!
Za każdym razem, gdy postacie zdradzą się publicznie z posiadaniem zabronionych przedmiotów, przynależnością do siatki ruchu oporu, agencji wywiadowczej czy innej zakazanej aktywności (lub tylko pochodzeniem „z przyszłości") Bohater o najniższym Sprycie musi wykonać test tej cechy. Jeśli się on nie powiedzie drużyna zostaje zauważona przez kolaboranta, policjanta lub niemieckiego wojskowego, który natychmiast wzywa patrol. Ten przybywa po 1k20 x 5 minutach od zajścia. Patrol zostaje zaalarmowany także wtedy, gdy rozlegną się strzały, wybuchy lub też ktoś utworzy zbiegowisko. Kolaboranci są wszędzie, co więcej w Europie nie ma całkiem dzikich i bezludnych miejsc. Strzały w lesie czy górach niosą się więc kilometrami, a pracownicy Służby Leśnej mają obowiązek donosić o wszelkiej podejrzanej aktywności okupantowi. Niedopełnienie go grozi karą śmierci.

Strzelanina z Nazistami:
Niemcy zachowują się w prawdzie dość często jak bezmyślni orkowie, jednak nie znaczy to że są niezorganizowanymi barbarzyńcami. Przeciwnie: wykazują porządek i duży rygoryzm, a ich armia jest bardzo zdyscyplinowana. Tak więc: pomijając sytuacje wyjątkowe raczej nie zdarza się coś takiego, jak samotny patrol. Jeśli już, to jest to głęboki zwiad na terytorium wroga. Oddziały raczej nie poruszają się bez ubezpieczenia i wzajemnie się wspierają. W ciągu 1k20 x 5 minut od momentu starcia z niemieckimi żołnierzami, w którym rozlegną się strzały na pole walki zwykle wchodzi reszta kompanii, do której należał zaatakowany oddział. Jeśli opór jest na tyle silny, by zagrozić bezpieczeństwu całego pododdziału dowództwo natychmiast wzywa posiłki, które najpewniej zostaną mu udzielone. Po takim samym czasie na polu walki zjawia się więc cały batalion i często dodatkowe wsparcie: wozy pancerne, samoloty, ostrzał artyleryjski...

Jeśli nawet strzały nie padną (lub zostanie użyte tłumiki i amunicja poddźwiękowa) nie oznacza to, że nikt nie zwróci uwagi na brakujących żołnierzy. W ciągu najdalej 24 godzin od ich zniknięcia zostanie wysłana ich tropem żandarmeria wojskowa lub grupa poszukiwawcza, a w okolicy zostanie ogłoszony alarm. W przypadku ich śmierci Niemcy nie będą bawić się w ceregiele: zażądają wydania sprawców od ludności cywilnej, a jeśli ci nie trafią w ich ręce w ciągu 48 godzin za każdego zabitego rozstrzelają czterdziestu mężczyzn. Jeśli morderstwo będzie miało w małej miejscowości Niemcy prawdopodobnie zgładzą całą jej ludność, a zabudowania spalą.

To nie są dobrzy ludzie i nie należy z nimi zadzierać.

Najemniku! Wyjeżdżając do „pracy na zachodzie" pamiętaj!
- Zaopatrz się w tłumik i amunicję poddźwiękową. Jeśli możesz zadbaj o to, by były to naboje bezłuskowe.
- Weź ze sobą niewielką, nie rzucającą się w oczy broń. Dobry wybór to pistolet maszynowy

Glauberyt, mini-Beryl czy MSBS w układzie Bullpup. Zły: granatnik RPG, wielkokalibrowy karabin wyborowy TOR, czołg TP-91 Twardy czy moździerz piechoty.
- Unikaj ludzi i ich osiedli.
- Lub przeciwnie: wtop się w tłum.
- Zadbaj o to, by mieć komplet dokumentów i strój z epoki. Umundurowanie, ubrania, puste blankiety dokumentów i wysokiej jakości *reichsmarki* nabyć można na stronie www.rekwizyty-historyczne.pl i w innych sklepach internetowych.
- Weź tylko tyle elektroniki, ile naprawdę jest ci potrzebne. Nie rozmawiaj za dużo przez radio, by nie niepokoić Nasłuchu Radiowego.
- Pamiętaj o zabraniu apteczki. NFZ nie jest najgorszą rzeczą, jaka cię może spotkać. Naprawdę! Poza tym od 1941 roku medycyna poszła trochę do przodu.
- Koncentruj się na celu. Nie rozpraszaj się, nie zawieraj przypadkowych znajomości i nie zabijaj niepotrzebnie. Przemoc nie rozwiązuje problemów. Nawet tych z Nazizmem.

2) Życie w Okupowanej Europie

Życie na zachodzie bardzo poważnie różni się od tego w Polsce, zarówno jego poziomem jak i przebiegiem. Wiele wynalazków, widocznych na co dzień w Polsce i często najbardziej podstawowego sprzętu nie ma lub dostępne jest w małych ilościach. Lodówki, pralki automatyczne, ciepła woda, samochody, odtwarzacze muzyczne: są rzadkie lub w ogóle nie trafiły jeszcze do produkcji. Większość istniejących urządzeń jest natomiast ciężka i nieporęczna. Praca wykonywana jest nadal głównie siłą mięśni, czy to ludzkich, czy zwierzęcych. Owszem, w wielu miejscach zastępują ją już maszyny, jednak nie są one nawet w połowie tak wyrafinowane, jak sprzęt obecny w środkowoeuropejskich domach.

Rola kobiet

Największa różnica między wschodem, a zachodem polega na roli kobiet w społeczeństwie. Wprawdzie Polska, Czechy czy Ukraina nigdy nie były pierwsze na feministycznej linii frontu, jednak różnica między tymi krajami, a Europą Zachodnią w podejściu do płci pięknej jest kolosalna. W omawianym regionie istnieje bardzo wyraźny podział zajęć i obowiązków między płciami. To mężczyzna jest głową rodu, która pracuje i zarabia na utrzymanie rodziny. Kobieta natomiast zajmuje się domem, rodziną i wychowaniem dzieci.

Oczywiście zdarza się, że podejmują one pracę zarobkową, jednak zwykle na stanowiskach drugorzędnych. Rzadko są to też zajęcia wymagające. Bywają sekretarkami, asystentkami, nauczycielkami czy pielęgniarkami. Rzadko jednak kończą studia, prawie też nigdy nie są osobami wpływowymi. Najczęściej zarabiają mniej, niż mężczyźni na tym samym stanowisku i nikogo to nie dziwi. Nie zdarza się, by wykonywały typowo męskie zawody albo zajmowały stanowiska kierownicze. Niektóre prowadzą firmy lecz jest to nieczęste. Większość odpowiedzialnych decyzji podejmują mężczyźni, a kobiety nawet nie starają się zaprzątać sobie nimi głowy. Bardzo rzadko widuje się też pracujące mężatki. Zjawisko to postrzegane jest bardzo negatywne. Oznacza to bowiem, że mężczyzna jest niezaradny i nie potrafi utrzymać domu.

Większość z nich nie próbuje zmienić tego stanu rzeczy. Oczywiście bywają kobiety niezależne, wykształcone czy sportsmenki. Te jednak najczęściej budzą ciekawość i często są obiektem kpin zarówno jednej jak i drugiej płci. Nie zawsze są to żarty złośliwe, jednak zachowanie takie budzi zdziwienie, bo nie jest czymś normalnym. Zwykle też oczekuje się od nich, że z wiekiem im przejdzie i się ustatkują.

Praca

W Okupowanej Europie praca jest obowiązkiem. Większość firm, zwłaszcza dużych, należących do

sektorów przydatnych na wojnie została włączona w skład niemieckich karteli przemysłowych. Gospodarka natomiast przejęła system zbliżony do komunistycznego centralnego planowania, choć niestety racjonalniejszy. Ci spośród właścicieli przedsiębiorstw, którzy się opierali trafili do obozów koncentracyjnych lub wiezień. Pozostałych pozostawiono na stanowiskach. Nadal mają wpływ na swój interes i czerpią z niego zyski. Teraz jednak bardziej przypominają kierowników pracujących za prowizję od sukcesów firmy i odpowiadających przez nazistami, niż właścicieli. Oczywiście wyjątek stanowią Żydzi i inni przedstawiciele zwalczanych mniejszości. Majątek tych został najczęściej skonfiskowany i przekazany państwu. Na ich miejsce przyszli nowi ludzie, często kolaboranci. Wiele fortun narodziło się na oddaniu nazizmowi.

Praca jest obowiązkowa. Osoby bezrobotne szybko kierowane są do nowych zadań lub wywożone są pod przymusem do zakładów przemysłowych w Rzeszy. Uchylanie się od pracy stanowi natomiast bardzo ciężkie przestępstwo. Grozi za nie więzienie lub nawet zesłanie do obozu.

Większość zajęć, zarówno w miastach jak i na wsi jest wykonywana fizycznie, w dużej mierze przy użyciu koni. Te znajdują znaczenie w transporcie, pracują w kopalniach i fabrykach. Sporo energii dostarcza też woda. Stopniowo zwierzęta pociągowe są jednak wypierane przez samochody i maszyny. Nadal jednak są widokiem codziennym. Każda w zasadzie rzecz wykonywana jest ręcznie, przez robotników. Największe ośrodki miejskie rozciągają się wokół fabryk, gdzie przybywają tysiące ludzi. Pracownicy sektora usług, handlowcy i inne osoby tego typu są stosunkowo rzadkie.

W odróżnieniu od Polski, Czech czy Słowacji (i w mniejszym stopniu Kaliningradu, Białorusi i Ukrainy), gdzie ogromna część społeczeństwa ukończyła studia wyższe na zachodzie dobrze wykształceni ludzie są rzadko spotykani. Nawet nauczyciele najczęściej ukończyli tylko szkoły średnie. Skończenie jakiejkolwiek uczelni najczęściej otwiera drogę do kariery w tym czy innym zawodzie. Bardzo często osoby wykształcone są otoczone dużym szacunkiem i zamożne.

Ciężar okupacji

Większość przemysłu krajów okupowanych pracuje obecnie w trzech celach: zapewnienia wojsku niemieckiemu sprzętu, dostarczeniu narodowi niemieckiemu wszystkiego, co konieczne dla utrzymania dobrobytu oraz w końcu by wyżywić wojska okupujące ich kraj. Ciężar utrzymania garnizonów spada na same, podbite narody. Dopiero nadwyżki z tej produkcji trafiają na rynek. Podobnie jest w rolnictwie, które musi dostarczać wysokie kontrybucje Niemcom oraz w sektorze prywatnym, który spłaca reparacje narzucone Francji i Anglii za I Wojnę Światową przez Rzeszę.

Większość towarów jest droga i ściśle reglamentowana. Ceny zwiększa jeszcze paraliż transportu. Paliwo dostępne jest jedynie na kartki, pociągi często stoją w miejscu, zatrzymane przez transporty wojskowe, a większość koni roboczych zagarnęli Niemcy. W efekcie ciągłość dostaw jest trudna do utrzymania.

Ogromna większość produktów niezbędnych do życia oraz jednocześnie prowadzenia wojny jest reglamentowana. Przydziały zależą od wielu czynników: narodowości, lojalności wobec najeźdźcy, przydatności dla machiny wojennej. Niemieccy żołnierze i robotnicy oraz członkowie NSDAP nie mają na co narzekać. Niemcy podejrzewani o nielojalność, mieszkańcy krajów zachodnich etc. otrzymują głodowe przydziały, z których trudno związać koniec z końcem. Osoby należące do prześladowanych mniejszości i grup społecznych, członkowie rodzin dysydentów etc. pozostają stale niedożywieni lub egzystują na granicy śmierci.

W chwili obecnej w Okupowanej Europie nie ma już czegoś takiego, jak ogrody kwietne czy trawniki. Każda dostępna przestrzeń została zaorana. Mieszkańcy uprawiają w nich warzywa i inne rośliny, by choćby odrobinę zaspokoić swój głód.

Wielu podstawowych towarów, jak paliwo, mięso, cukier, alkohole czy wiele leków jest nie do nabycia w normalnym handlu. Trzeba mieć odpowiednie kartki. Zwykle ich przydział na osobę jest bardzo ograniczony, nie da się za ich pomocą zaspokoić normalnych potrzeb.

Czarny rynek:

Chyba, że ma się pieniądze. Czarny rynek kwitnie w całej Okupowanej Europie (nawet w samych Niemczech) i dostać na nim można wszystko: od deficytowego mięsa poczynając, przez broń i penicylinę na artefaktach i przedmiotach „z przyszłości” kończąc. Handlarze najchętniej przyjmują złoto i pieniądze europy środkowej, *reichsmarki* natomiast maja znacząco niższy kurs od oficjalnego, czemu trudno się dziwić, zważywszy na to ile Ruch Oporu ich drukuje na kopiarkach laserowych.

Handel na czarnym rynku jest ryzykowny. Kolaboranci często donoszą na sprzedawców, a Gestapo i policja (ta ostatnia niezbyt gorliwie) stara się ich zwalczać. Sprzedawcy i klienci dość często trafiają więc do więzień, obozów koncentracyjnych i pod ścianę. Mimo to na tego typu wymianie urosła już niejedna, mała fortuna.

Ceny czarnorynkowe:
Każdy przedmiot sprzedawany na Czarnym Rynku jest 4x droższy niż w normalnym handlu. Postać nie pochodząca z okupowanych obszarów w zasadzie wszystko musi kupować w ten sposób.

Roboty Przymusowe

Obowiązek pracy ma każdy. Jeśli ktoś nie ma pracy zwykle kierowany jest do Niemiec. Odmowa wiąże się z poważnymi konsekwencjami z wysłaniem do obozu koncentracyjnego włącznie. Niemieccy pracownicy przymusowi dzielą się na dwie grupy. Są to *Gastarbeitnehmer* czyli robotnicy – goście. Pochodzą z krajów sojuszniczych, okupowanych (tylko z zachodu) oraz neutralnych. Są nieźle płatni, choć spotykają się z pewnymi ograniczeniami. Nie mogą poruszać się swobodnie po kraju ani posiadać przedmiotów uznanych za niebezpieczne czyli mogących służyć do sabotażu lub szpiegostwa, jak odbiorniki radiowe, rowery, broń czy aparaty fotograficzne. Na noc muszą stawiać się w swoich miejscach zamieszkania. Stanowią jednak tylko 1% siły roboczej.

Druga grupa to *Zwangsarbeiter* czyli pracownicy przymusowi i niewolniczy. Są to najczęściej jeńcy wojenni, jak i obywatele okupowanych krajów. Na razie jest ich około 5 milionów, jednak liczba ta stale rośnie. Jednak według planów same Francja i Wielka Brytania mają dostarczyć po 4 miliony ludzi. Ci nie mogą opuszczać swych miejsc pracy i skoszarowania, na ulicach muszą nosić specjalne opaski, nie wolno im wchodzić do restauracji i barów, korzystać ze środków transportu publicznego czy telefonów ani pisać listów do rodzin. Nie dostają też za swą pracę żadnych pieniędzy. Pochodzą głównie z zachodu oraz bałkanów. Jednak gdyby Niemcy odnieśli jakieś, znaczące zwycięstwa na Wschodzie to szeregi robotników przymusowych zasiliłyby też rzesze Polaków, Czechów i Słowaków.

Transport

Transport poważnie różni się od tego działającego w Polsce. Przed wojną samochody były rzadkie, zarezerwowane głównie dla bogaczy i elit oraz do przewozu towarów. Z racji wprowadzonej reglamentacji na paliwo i one znikły z ulic. Na wsi większość transportu odbywała się i odbywa konno. W niektórych, dużych miastach jak Paryż czy Londyn funkcjonuje metro, jeżdżą autobusy i tramwaje (te ostatnie często też ciągną konie), choć zlikwidowano wiele linii, które nie są niezbędne dla funkcjonowania przemysłu. Większość ludzi ulicami przemieszcza się pieszo lub na rowerach. Spryciarze posiadający smykałkę do interesu i dobrą kondycję oferują przejażdżki

rowerowymi rikszami.

Transport lotniczy prawie nie istnieje. Jeśli już, to zarezerwowany jest dla bonzów NSDAP i wysoko postawionych kolaborantów. Większość podróży na większe odległości odbywa się więc pociągami. To właśnie nimi podróżują zarówno biedni, klasa średnia jak i bogacze.

Co ciekawe mimo tego pozornego dziadostwa *Reich* ma więcej autostrad i linii metra niż Polska. Nie zawsze jednak na tym korzysta. Przykładowo droga Berlin – Frankfurt nad Odrą jest w tej chwili pracowicie wysadzana w powietrze przez saperów Wehrmachtu.

Komunikacja

Telefony nie są widokiem codziennym i nie wszystkie mieszkania je posiadają. Znaleźć je można jedynie w biurach, firmach oraz domach ludzi wpływowych i ważnych: przemysłowców, prawników, lekarzy, wyższych urzędników. Budki telefoniczne stoją też na ulicach. Rozmowa przez telefon jest dość droga i skomplikowana. Zwykle też działa na niewielkie odległości. By odbyć rozmowę międzymiastową należy wpierw połączyć się z centralą telefoniczną i takową zamówić. Następnie należy zaczekać dwadzieścia minut do godziny w zależności od obciążenia linii na połączenie. Tego typu rozmowy nie są dostępne z budek telefonicznych, choć zwykle urzędy pocztowe posiadają jeden lub dwa aparaty zarezerwowane tylko do połączeń międzymiastowych. Niektóre, ważne osobistości wykupiły specjalne usługi które pozwalają dzwonić im bez ograniczeń do różnych miast. Takie udogodnienie posiadają jednak tylko ważni przemysłowcy i urzędnicy państwowi. Obsługa takiej linii jest natomiast kosztowna. W niektórych regionach telefony działają inaczej, jeszcze prymitywniej. Przed wybraniem jakiegokolwiek numeru należy najpierw połączyć się z centralą i poprosić o odpowiednie połączenie. Następnie należy poczekać, aż dyspozytorka ręcznie przepnie odpowiednie kable.

Większość osób, chcąc przekazać jakąś wiadomość korzysta z listów. Te są wyrywkowo kontrolowane przez Gestapo, które otwiera przesyłki i czyta korespondencje. Listy wysyłane przez osoby podejrzewane o działalność szkodliwą dla okupanta zawsze są skrupulatnie sprawdzane. Jeśli wiadomość jest bardzo pilna to wysyła się ją telegramem. Te zawsze są kontrolowane. Co więcej muszą być też zwięzłe, gdyż płaci się za każdy nadany znak. Telegram nadany rankiem przychodzi zwykle przed południem. Nadany po południu dostarczany jest przez listonosza już następnego dnia.

Środki masowego przekazu

Jak łatwo zgadnąć na Zachodzie nie ma internetu (przynajmniej oficjalnie), a telewizja jest w powijakach. Ta ostatnia działa na osobiste życzenie Goebbelsa i stanowi narzędzie propagandowe III Rzeszy oraz dowód na jej supremację technologiczną w Zachodniej Europie. Jak łatwo zgadnąć działa ona nieco inaczej, niż w państwach Europy Środkowej. W odbiorniki telewizyjne wyposażone są niektóre kina w dużych miastach (posiadają je także kina polowe niektórych dywizji Wehrmachtu i Waffen-SS), obraz natomiast emitowany jest na ekranie kinowym przez rzutnik. Obejrzeć w nich można transmitowane na żywo najważniejsze najważniejsze wydarzenia: wystąpienia Adolfa Hitlera, wiece nazistowskie czy informacje o sukcesach na froncie.

Głównym źródłem informacji są jednak radio i gazety. Na zachodzie działa kilkaset stacji radiowych. Większość z nich, podobnie jak inne firmy przejęli jednak Niemcy. Nadają one programy zgodne z linią polityczną okupanta, najczęściej nawet nie starając się mu sprzeciwić. Dowolny komunikat niezgodny z linią NSDAP mógłby wystarczyć, by wysłać spikera do obozu koncentracyjnego. Najczęściej nadawany program składa się z piosenek o dość optymistycznym tonie oraz komunikatów starających się wmówić mieszkańcom zajętych krajów, że pod okupacją są szczęśliwi. Wiele stacji jest wprost propagandowych. Te starają się budować nienawiść do

socjalistów, mieszkańców wschodu, Żydów i innych mniejszości. Namawiają też do wyjazdów do pracy w Niemczech i wstępowania do międzynarodowych dywizji SS. Ostatnia grupa radiostacji należy do ruchu oporu. Często pracują w nich te same osoby, co w radiach kolaboracyjnych. Ich program jest zgoła odwrotny, a audycje krótkie. Schwytanie na słuchaniu ich wiąże się z poważnymi konsekwencjami, lecz mimo to są dość popularne.

Wśród ważnych stacji i programów radiowych należy wymienić *Wehrmachtbericht* czyli codzienny komunikat Wehrmachtu o sytuacji na frontach. Imienne wymienienie w nim żołnierza uważane jest za wielki powód do dumy.

Głównym medium są jednak gazety, głównie dzienniki. Ich nakłady w Polsce budzą zazdrość. Najpopularniejsze sprzedają nawet 15-20 milionów sztuk dziennie. Wszystkie zostały przejęte przez Niemców i w większości wypchane są propagandą. Jednak prawie każdy mieszkaniec Europy zaczyna dzień od czytanej przy śniadaniu, ulubionej gazety.

Mimo że może to się wydawać dziwne w Okupowanej Europie działa internet. Dzieje się to dzięki obecności dwóch stratosferycznych sterowców Matki cały czas monitorujących ruchy niemieckich wojsk, prowadzących nasłuch radiowy i działania obserwacyjne oraz koordynują akcje ruchu oporu i zamaskowanych maszyn bojowych. Przy okazji dostarczają też sieć. By z jej korzystać potrzeba specjalnego tokenu. Zabezpieczenie wprowadzono po to, żeby Niemcy nie mogli korzystać z dobrodziejstw internetu. Jeśli się nim dysponuje i ma silną radiostację (oraz komputer) można w pogodny dzień złapać sygnał z dowolnego miejsca w Europie. Nie jest on zbyt szybki. Co więcej zabawa jest przeznaczona głównie dla odważnych. Niemiecki nasłuch radiowy poluje bowiem na nadajniki Ruchu Oporu, a w chwili, gdy wychwyci radiostację kieruje w to miejsce patrol wojska i policji.

Nasłuch Radiowy:
Wyrzucenie 1 w trakcie dowolnego testu związanego z używaniem Radia lub Sieci na terenie okupowanym oznacza Namierzenie.

Czas wolny i rozrywka

Pod wieloma względami mieszkańcy Europy Zachodniej są znacznie bardziej społeczni od ich sąsiadów ze wschodu. Brak telewizji, komputerów i innych tego typu udogodnień sprawia, że ludzie częściej rozmawiają między sobą. Wizyty w barach, spotkania towarzyskie oraz plotki to typowe rozrywki. Dużo czasu spędzają też w kinach. Tych repertuar składa się w dużej mierze z filmów propagandowych. Propaganda Goebelsowska różni się od komunistycznej. Opiera się w prawdzie na kłamstwie, jednak jest ono inaczej serwowane: nie w formie brutalnego zaprzeczenia rzeczywistości, tylko przedstawienia jej jakby w krzywym zwierciadle. Stawia raczej na przekaz pozytywny, kreowanie symboli i pewnych wzorców zachowań. Dlatego też niemieckie filmy zwykle nie traktują o wojnie. Pokazują raczej szczęśliwe życie rodzinne, gdzie kobiety są opiekunkami domu, mężczyźni natomiast najczęściej zapracowanymi dyrektorami lub robotnikami. Z postaciami natomiast bardzo łatwo się utożsamić. Ma to na celu udowodnić wszystkim: zarówno Niemcom, jak i mieszkańcom państw okupowanych, że pod rządami Hitlera możliwe jest szczęście, a życie jest wspaniałe i satysfakcjonujące. Odciąga też uwagę społeczeństwa od niedostatków i ciągłego impasu na froncie.

Koncerty, teatr, kabarety to inna, popularna forma rozrywki. Ponownie dozwolone są jedynie łatwe, proste i pozytywne treści. Na scenie gości więc radość, miłość i inne tematy, które nie sieją defetyzmu i nie mącą w głowach cywili i żołnierzy. Smutek, polityka czy wojna są absolutnie zakazane. Nikt nie ma o nich prawa myśleć czy tym bardziej śpiewać. Sztuka zobowiązana jest też trzymać się konwencji. Wszelka awangarda, muzyka jazzowa czy (nie daj Boże) pochodząca z

przyszłości jest absolutnie zakazana.

„Polonofile”

Mimo embarga przed wojną w większości dużych miast Europy Zachodniej istnieli tak zwani technofile nazywani też pogardliwie polonofilami. Członkowie subkultury sami siebie uważali za rodzaj artystycznej śmietanki i bohemy. Skupiali się wokół tajnych lub jawnych, legalnych lub nielegalnych sal dyskotekowych, klubokawiarni, salonów gier i kin. Wyróżniał ich ubiór i zachowanie. Stroili się w sposób, jak im się wydawało: modny na zachodzie. Otaczali kolorowymi czasopismami, obwieszali płytami CD i atrapami telefonów komputerowych. Niektórzy mieli nawet własne telewizory czy kieszonkowe odtwarzacze MP3 lub konsole przenośne. Kobiety i mężczyźni śnili o XXI wieku i jego technologii.

Traktowano ich często jak piątą kolumnę. Ich życie nie było łatwe, często toczyli bójki z policją. W większości byli to marzyciele, którzy chcieli dla siebie trochę elektroniki.

Potem przybyli Naziści i sen zmienił się w koszmar. Większość „polonofilów” aresztowano i zesłano do obozów koncentracyjnych. Ich zabawki skonfiskowano, choć łup był zadziwiająco niewielki. Wielu z przedstawicieli subkultury bowiem dobrze rozumiało wartość niedocenianych gadżetów, zniszczyło więc lub ukryło najcenniejszy sprzęt i dane.

Nie wszystkich jednak ujęto. Wielu mniej znanych, szeregowych członków subkultury pozostało na wolności. W Londynie, Berlinie, Amsterdamie i Paryżu nadal istnieją więc tajne kina, gdzie na podniszczony telewizorze LCD obejrzeć można hollywoodzkie filmy (obecnie najpopularniejsze to Kapral Brajan oraz serial Batalion Brata) czy dyskoteki, gdzie grane są przeboje dopiero mających się urodzić gwiazd. Na strychach i w wiejskich szopach nadal szumią pojedyncze komputery, drukarki laserowe tu i ówdzie drukują fałszywe dokumenty dla ukrywających się miłośników technologii, a starsza już i przedwcześnie dojrzała młodzież nadal śni o telefonach komórkowych.

ORPO i Lokalne Policje

ORPO czyli *Ordnungspolizei* to niższa służba policyjna w Rzeszy. Zasadniczo ORPO-wcy podzieleni są na kilka, mniej ważnych grup, w skład których wchodzą między innymi straż pożarna, straż wodna, służba ochrony kolei i poczty, drogówka czy też wreszcie zwyczajne krawężniki. Są umundurowani, a ich zadanie polega głównie na utrzymaniu porządku: łapaniu złodziei i czarnorynkowych handlarzy, terroryzowaniu Żydów i robotników przymusowych, wymuszaniu zarządzeń władz, rozpędzaniu nielegalnych zgromadzeń, kontroli dokumentów i ruchu drogowego, patrolowaniu miast oraz robieniu wszystkiego tego, co jest niezbędne, by ulice III Rzeszy i państw okupowanych były bezpieczne.

Ważnym elementem ORPO są Bataliony Policyjne, czyli oddziały policjantów zorganizowane na wzór wojskowy wypełniające różne funkcje pomocnicze poza granicami Rzeszy. Ich rola zależy od jednostki, podczas gdy część Batalionów pełni typowe funkcje okupacyjne, inne strzegą umocnień, uczestniczą w aresztowaniach i wywózkach Żydów, walczą z partyzantami czy dokonują egzekucji ludności cywilnej.

Obok ORPO działają też lokalne policje. Po wkroczeniu Niemców ich przedstawiciele otrzymali rozkaz stawienia się na służbie pod karą śmierci. Później ich szeregi zasilili też kolaboranci. Lokalna policja spotyka się z szeregiem ograniczeń. Jej członkowie otrzymują bardzo niewiele amunicji, muszą salutować niemieckim oficerom i nie wolno im interweniować w wypadku przestępstw popełnionych przez Niemców (chyba, ze chodzi o najcięższe w rodzaju morderstwa). To właśnie na nich spoczywa ciężar większości działań w państwach okupowanych.

ORPO-wcy zasadniczo są lojalni jeśli nie wobec NSDAP to przynajmniej wobec państwa. W wypadku pozostałych policji zależy od osoby, na którą się trafi. Staży policjanci zwykle są dość wyrozumiali i puszczają płazem wiele przewinień, a dysydentów i czarnorynkowych handlarzy ścigając tak, żeby tylko ich nie złapać. Wielu z nich samemu należy do Ruchu Oporu. Kolaboranci natomiast są równie zażarci jak sami ORPO-wcy, albo nawet gorsi.

Wyposażenie typowego ORPO-wca jest dość skromne. Zwykle posiada pistolet i pałkę z twardego drewna. Często noszą też hełmy. Na niebezpieczniejsze misje wydaje im się także karabiny powtarzalne. Policja lokalna ma drewniane pałki, pistolety i po pięć nabojów. Bataliony policyjne wyposażone i umundurowane są jak piechota Wehrmachtu.

Ruchy Oporu i Partyzanci

Jak nietrudno zgadnąć fakt okupacji nie ucieszył na zachodzie zbyt wielu osób. Barbarzyńskie zachowanie Niemców, aresztowania, rozstrzelania, prześladowania ludności, grabież dzieł sztuki i represje wywołały sprzeciw. Wielu ludzi, zarówno samotnie, jak i w zorganizowanych grupach stara się stawiać czoła okupantom. Obecnie na kontynencie działa blisko setka różnych organizacji. Zasadniczo łączy je jeden cel: wyzwolenie spod okupacji. Dzieli wszystko inne: metody, antypatie i sympatie, polityczne zapatrywania. W niektórych regionach ściśle ze sobą współdziałają. W innych, jak na przykład w Jugosławii czy Wielkiej Brytanii poszczególne partyzantki narodowe aktywnie się zwalczają z zaciekłością równą z tą, z jaką walczą przeciwko Niemcom. Część ruchów oporu współpracuje z państwami Koalicji. Inne widzą w nich takie samo zło, jak w Rzeszy.

Zasadniczo organizacje te dzielą się na dwie grupy: Ruchy Oporu i Partyzantki. Ruchy Oporu działają głównie w miastach i zajmują się organizacją biernej walki z okupantem. Najczęściej starają się dezorganizować przemysł i dostawy, śledzić ruchy wroga, zwalczać kolaborantów, demaskować propagandę i zmniejszać wydajność produkcji za pomocą biernego oporu. Rzadko chwytają za broń. Jeśli już, to dokonują głównie aktów sabotażu lub zabijają szczególnie groźne osoby. Nie wynika to z braku zapału czy szacunku dla życia nazistów. Powód jest prosty: w zamian za każdą ofiarę po swojej stronie Niemcy zabijają kilkunastu lub kilkudziesięciu więźniów. Jeśli takich nie mają pod ręką: schwytanych na ulicach cywilów.

Partyzanci to najczęściej osoby, które z różnych powodów nie mogą wrócić już do swoich domów. Ukrywają się w różnych, niedostępnych regionach Europy: Alpach Francuskich, górach Szkocji, lasach Finlandii, wyżynach Bałkanów czy w Ardenach. Najczęściej są to żołnierze rozbitych oddziałów i zbiedzy poszukiwani przez okupanta, którzy ukryli się w dziczy. Większość z nich nie może już wrócić do miast, jednak może uprzykrzyć życie wrogowi wysadzając w powietrze pociągi i strzelając do jego żołnierzy.

Oba typy organizacji otrzymują pomoc zza granicy. Zrzuty przeprowadzane są nielicznymi samolotami transportowymi i (w Skandynawii) helikopterami. Do niektórych regionów docierają też łodzie przemytników. Najgorsza sytuacja panuje w Wielkiej Brytanii, gdzie z racji na dużą odległość dostarczane jest niewiele pomocy.

Zrzucane jest wszystko: ludzie (głównie przeszkolone przez Grom i inne oddziały specjalne „dziady”), zamaskowane cyborgi bojowe Matki, broń, leki, nadajniki radiowe, zaawansowany sprzęt. W zasadzie wszystko się przydaje. Drukarki laserowe pozwalają puszczać w obieg miliony fałszywych *reichsmarek* oraz świetnie podrobionych dokumentów (zwykle ich wzory są zresztą umieszczone w pamięci urządzenia), radia nawiązać łączność z sojusznikiem, noktowizory skuteczniej zwalczać wroga, ludzie mają bezcenne doświadczenie i umiejętności.

Zrzuty nie zawsze trafiają we właściwe ręce. Nie zawsze też są przemyślane. Przykładowo w ręce francuskiego ruchu oporu trafiła ogromna ilość pistoletów P-64 zalegających wcześniej w

magazynach w zasadzie każdego państwa Koalicji. Nikt nie pomyślał jednak o tym, że amunicję Makarowa będzie trzeba zrzucać oddzielnie i to dopiero po tym, jak się uruchomi na nowo jej produkcję.

- **Simo Hayha:** Naziści wierzą, że to gniewny upiór, który poluje na śmiertelników w mroźne noce. Finowie natomiast twierdzą, że to sam Thor w ludzkiej postaci, który zstąpił na ziemię, by walczyć ze złem. Jeszcze inni widzą w nim uosobienie mocy samej Skandynawii karzącej jej wrogów, albo maszynę do zabijania wysłaną z drugiej strony Bałtyku. Faktycznie Simo Hayha to 36 letni, były żołnierz Finlandii i aktualny partyzant. Oraz zwykły człowiek. Jedyna moc, jaką ma kryje się w jego wysłużonym karabinie Mosin M28, pistolecie maszynowym Suomi, pistolecie Lahti L-31 i białym stroju maskującym. Prócz tego nie używa nawet celownika optycznego.

Nie zmienia to faktu, że Biała Śmierć, jak na niego mówią sprzymierzeń i wrogowie jest najskuteczniejszym snajperem w historii wojen. Hayha ze swojego archaicznego karabinu zabił już ponad pięciuset Niemców, a z pistoletu i pistoletu maszynowego dalszych dwustu. Uderza jak grom, strzelając do kogoś, kto wydaje mu się ważny i natychmiast uciekając. Zawsze sam, zawsze w najbardziej ekstremalnych warunkach. Gdy rusza za nim pościg: wciąga go w pułapkę i wybija wrogów jednego po drugim. Niemcy robili wszystko, by go zgładzić: znaleźli zdrajców, rzucili przeciwko niemu czołgi i samoloty, kontrsnajperów, czarnoksiężników, wilkołaki, namówili do pomocy sojuszników z Szaraszki i najęli najemników z Kaliningradu. Żeby zabić tego, samotnego człowieka cisnęli każdą potęgę, jaką mieli do dyspozycji.

Nikt, kto go ścigał nie wrócił.

Czystka Encyklopedyczna:

W 1944 roku na Ziemi Ojczystej, gdy na plażach Normandii lądowali alianci w samej Francji do Ruchu Oporu należało około 100 tysięcy ludzi, a blisko trzy razy tyle zaciągnęło się w ciągu trzech najbliższych miesięcy. Wielu z nich zdobyło sławę. Pisano o nich książki. Wydawano ich pamiętniki. Ich nazwiska można było znaleźć w podręcznikach szkolnych nawet w tak dalekich krajach, jak Polska.

Odpowiedni ludzie postarali się, by je odnaleźć. Oczywiście nie do wszystkich udało się dotrzeć. Jednak, gdy wojska niemieckie wkraczały do krajów kontynentalnych za frontem poruszały się specjalne bataliony policji. Naziści tym razem postanowili się nie pieścić. Rozstrzelali każdego, kto był na posiadanych przez nich listach „zdrajców i dysydentów". Wielu innych ukryło się, zaszyło w lasach lub na prowincji. Niemcy jednak nie są głupi. Niektóre osoby na Liście Encyklopedycznej uznano za łatwe do manipulacji, zastraszenia i kontroli. Tym pozwolono żyć. Większość z nich jednak wie, że Niemcy mają na nie „haka", zmuszona jest więc do szpiegowania własnych współobywateli, by tylko ocalić życie.

Kolaboranci

Opór nie jest jedyną postawą wobec najeźdźcy. Inną jest kolaboracja. Liczba kolaborantów zależy od kraju. Zasadniczo jednak niestety mieszkańcy Zachodu tysiącami wspierają Nazistów, a po ich stronie walczą całe oddziały, zarówno regularne jak i pomocnicze kolaborantów. Szczególnie dużo jest wśród nich Chorwatów, Skandynawów i Francuzów. W Wielkiej Brytanii umiejętnie rozegrano kwestie irlandzkiego separatyzmu i waśni między tym narodem, a Anglikami. Nieco gorzej wyglądała sprawa w Szkocji, gdzie dumni górale nie zaakceptowali niemieckiego jarzma.

Kolaborantów przyciągają różne kwestie. Wielu z nich podziela nazistowskie lub przynajmniej faszystowskie przekonania. Przed wojną w każdym kraju Europy istniały partie faszystowskie. Ich zwolennicy masowo zaciągnęli się pod sztandar NSDAP. Tworzą policje i bojówki na ich rzecz.

Innych, zwłaszcza na Bałkanach i Wyspach Brytyjskich motywuje nacjonalizm. Przedstawiciele okupowanych mniejszości często w Niemcach upatrują wyzwolicieli lub przynajmniej siłę, która pozwoli im się odegrać na znienawidzonych dręczycielach z niedawnej przyszłości.

Spora część kolaborantów to osoby zwyczajnie chciwe. Robienie interesów z Niemcami pozwala przemysłowcom na łatwe wzbogacenie się na kontraktach dla wojska. Wielu z tych, którzy zadeklarowali współpracę otrzymało sowitą gratyfikację. Ich firmy wzbogaciły się o fabryki i hale produkcji skonfiskowane Żydom lub wcześniejszym właścicielom, którzy nie okazali się lojalni. Wielu dzisiejszych kierowników czy brygadzistów to osoby, które zadenuncjowały sympatyków Ruchu Oporu czy posiadaczy artefaktów wcześniej zajmujących ich posady. Lojalność wobec najeźdźcy zapewnia szybki awans w przemyśle (większość dużych firm włączono w skład niemieckich karteli, a właściciele są niewiele więcej, niż kierownikami realizującymi wolę „góry"), urzędach i policji.

Zapewnia też bogactwo, bowiem kolaborantom często przyznaje się wysokie nagrody, przykładowo często otrzymują majątek zadenuncjowanej osoby. Tak więc nikt, kto jest wpływowy i zamożny nie może czuć się bezpiecznie. Jedno słowo, błędnie wykonany gest lub zwracająca na siebie aktywność skończyć może się wizytą Gestapo ściągniętego przez jakiegoś szpicla.

- **John Dee:** to jeden z najstarszych i najpotężniejszych mistrzów magii w Wielkiej Brytanii. Pamiętający jeszcze czasy Elżbiety I licz od dawna żywi jedynie pogardę dla osób nie posiadających mocy. Jednocześnie uważa się za człowieka o wielkim intelekcie i otwartym umyśle. Często więc badał w przeszłości nowe teorie społeczne i polityczne oraz naukowe, by znaleźć odpowiedź na pytanie, dlaczego magowie muszą żyć u boku swych głupszych i bardziej ograniczonych krewniaków? Od kilku lat wydaje mu się, że wreszcie zna odpowiedź.

Ideologia Adolfa Hitlera jednak nie przekonuje go do końca. Dee zdaje sobie sprawę, że Hitler jest tylko ograniczoną półmałpą. Oczywiście, jako Niemiec i Aryjczyk jest trochę lepszy od zwykłych Brytyjczyków. Jednak jego teoria nadludzi jest błędna. To nie Niemcy są rasom panów, a stare, wywodzące się jeszcze od druidów rody czarnoksięskie Wysp Brytyjskich. Dee jest pewien, że już wkrótce pokaże swym niemieckim kolegom, kto ma rację. Ma też nadzieję, że niektórzy z bardziej jego zdaniem inteligentnych nazistów jak Rosenberg czy Himmler poprą jego punkt widzenia.

Prześladowania *Untermensch*

Po zajęciu krajów zachodnich ustawy norymberskie wprowadzone zostały do ich prawa. W ich myśl Żydzi i przedstawiciele wielu innych mniejszości pozbawieni zostali obywatelstwa tych krajów, nie mogli wykonywać wielu zawodów i świadczyć usług „Aryjczykom", a mieszane małżeństwa zostały zdelegalizowane i rozwiązane. Można było im bezkarnie odebrać majątek, pozbawiono ich też ochrony prawnej.

Prześladowana grupa jest bardzo rozległa. W jej skład wchodzą mniejszości narodowe jak Żydzi czy Cyganie, przedstawiciele innych mniejszości, homoseksualiści, mniejszości religijne jak świadkowie Jehowy czy buddyści, a także kaleki i opozycjoniści. Ludzie ci zmuszeni są do poruszania się na ulicach nosząc na ramionach żółtą opaskę z gwiazdą Dawida opatrzoną dodatkowo opisem (np. Żyd, Zulus, Cygan etc.). Mają zakaz korzystania ze środków masowego przekazu, kabin telefonicznych, wchodzenia do kin czy restauracji. Lekarze narodowości żydowskiej nie mogą leczyć Aryjczyków. Wielu z nich pozbawiono domostw i wywieziono do gett.

Na ulicach zdarzają się łapanki. Ich ofiary przewożone są do obozów przejściowych lub gett, z których następnie kierowane są do obozów koncentracyjnych. Rząd III Rzeszy nie postanowił jeszcze, co z nimi zrobić. Odpowiednie decyzje prawdopodobnie zapadną zgodnie z linią

historyczną, to jest na przełomie roku 1941 i 1942.

Wyobrażenie o świecie w tym Polsce

Większość mieszkańców Europy Zachodniej, w odróżnieniu od tych „z przyszłości" jest mało mobilna. Wśród mieszkańców wysoko rozwiniętych, wschodnich krajów wiele osób pamięta jeszcze wczasy na Majorce czy w Tunezji, pielgrzymki do Rzymu czy choćby pracę w Irlandii. Młodsi: zwiedzanie Pragi, Lwowa czy Krakowa albo wakacje w Ustce. Tymczasem większość mieszkańców państw zachodnich nigdy nie była za granicą. I co więcej: nigdy nie spodziewała się odwiedzić żadnego, obcego państwa. Ci, którzy mieli to szczęście byli natomiast najczęściej żołnierzami, marynarzami lub biznesmenami.

W efekcie mieszkańcy Zachodu znają świat tylko z opowieści i książek. Co więcej: są zdumiewająco wręcz szowinistyczni i przywiązani do stereotypów. Większość z nich obcokrajowców i przedstawicieli innych ras traktuje jako istoty nieco bajkowe, zdumiewające i śmieszne. Chińczyk, murzyn: to groteskowe istoty mające status stworów nieco legendarnych.

Ludzie ze wschodu wpisują się w ten stereotyp. Wyobrażenie o nich budowane jest przez plotki, wymysły oraz książki Wellsa i Verne. Opowieści o naddźwiękowych samolotach, Czarnobylu, dziwnych chorobach, które zniszczyły Zonę splatają się w jedno ze zmyśleniem, fikcją i propagandą.

Tak więc: cały wschód określany jest nazwą Zony i zamieszkany przez groteskowych przybyszów z przyszłości. Bez różnicy jest to, czy przyszłość ta odległa jest o sto, dwieście, tysiąc czy milion lat. I tak mieszkańcy tych regionów żyją według dziwacznych prawideł.

Mieszkańcy Zachodu mają niewiele zrozumienia dla społeczeństw przyszłości, w których kobiety pracują na kierowniczych stanowiskach, mężczyźni biorą urlopy macierzyńskie, by wychowywać dzieci, a zwierzęta mają prawa. Większość nie potrafi sobie wyobrazić żadnej z tych rzeczy.

Wschód jawi się im więc jako kraina piekła i szatana, zamieszkana przez cyborgi i odzianych w blachę dziwaków. Jej mieszkańcy podróżują do pracy helikopterami lub na dinozaurach, a odżywiają się zupami w proszku. Na ulicach półnadzy pederaści i rozchełstane babochłopy napastują mężczyzn, kobiety i dzieci. Ludziom wydłubuje się mózgi, by wepchnąć je do szklanych słojów nazywanych komputerami. Groteskowi starcy wyrywają w zaułkach ulic narządy wewnętrzne przypadkowym ofiarom, by przeszczepić je do swych, toczonych AIDS i innymi zarazami ciał. Zdrowe ciąże masowo się spędza, by zastąpić je poczętymi metodą *in vitro* mutantami. Za Odrą gromadzi się wyposażona w promienie śmierci i bomby atomowe armia radioaktywnych potworów, zombie i robotów najgorszego autoramentu dowodzona przez demoniczne, sztuczne inteligencję. Jej trzon stanowią feministyczne amazonki zdeterminowane, by gwałcić dobrych, niemiecki, francuskich i brytyjskich mężczyzn, a ich żony, matki i córki zagnać batogami do pracy w kopalniach.

Przynoszone przez wracających z frontu żołnierzy plotki o lejącym się z nieba napalmie i uderzających z szatańską precyzją pociskach kierowanych budzą grozę.

Historia Przyszłości

W Europie Środkowej nazywana też „Nazistowskim Nowym Testamentem" jest książką napisaną na polecenie Goebbelsa przez popierających NSDAP historyków przy wielkiej pomocy organizacji neonazistowskich. Zawiera historię Ziemi Ojczystej od 1919 roku do momentu transferu postrzeganą przez pryzmat hitlerowców.

Książka jest zakamuflowanym manifestem politycznym. Skupia się na dojściu komunistów do władzy, obszernie rozpisuje ich zbrodnię oraz władzę nad połową świata. Stanowi też negację holokaust, a II Wojnę Światową idealizuje. Pomija zbrodnie Niemieckie, choć dokładnie rozpisuje się o radzieckich, w tym o Katyniu. Wiele rozdziałów poświęca też latom po upadku Żelaznej Kurtyny.

Przedstawiony w niej świat grzęźnie w moralnej zgniliźnie i umiera duszony cybernetyczną siecią. Ziemie wyludnia AIDS, a zamachy terrorystyczne i katastrofy ekologiczne są na porządku dziennym. Bardzo mocno manipuluje faktami, często mieszając je z fikcją lub zwykłymi kłamstwami. Pojawia się w niej też teza, że Polacy i inne nacje Europy Środkowej mogły świadomie wywołać burzę czasoprzestrzenną, by uciec z umierającej planety.

Polak na Zachodzie:

Mimo okupacji na zachodzie przebywa spora grupa osób należących do narodów wywodzących się z Europy Środkowej. Motywacje, jakie sprawiły, że pojawili się na terenach Rzeszy są różne. Grupy te to:

- Emigranci: Przed 1919 rokiem spora grupa ludności opuściła tereny Polski i osiedliła się w Państwach Zachodnich. Powody zmiany miejsca zamieszkania były rożne: od politycznych do ekonomiczne. Po roku 1919 emigracja ustała, a pewna część uchodźców nawet wróciła. Większość jednak, nie mogąc zrozumieć „przyszłości" zdecydowała się pozostać na obczyźnie. Część z nich, zwłaszcza ci, którzy mieszkali na terenie III Rzeszy została eksterminowana lub zmieniona w niewolniczą siłę roboczą. Reszta nadal żyje.

Emigranci najczęściej podzielają uprzedzenia reszty społeczeństw zachodnich wobec „przyszłości". Nie rozumieją jej obyczajowości, a wielu rwie sobie włosy z głowy myśląc o „stopniu deprawacji" swych krewniaków. Z drugiej strony: nadal czują się Polakami, Czechami, Słowakami czy Rosjanami, a fakt, że ich ojczyzny są najbardziej rozwiniętymi technicznie krajami w Europie napawa ich dumą. Często opowiadają sobie niestworzone plotki o ich potędze: latających czołgach naddźwiękowych i wyhodowanych *in-vitro* miotach superżołnierzy, którzy już niedługo dokopią Nazistom promieniami śmierci. Nie jeden chciałby mieć w tym udział, tym bardziej, że mimo całej swej ekscentryczności „najeźdźcy z przyszłości" wydają się o niebo sympatyczniejsi od najeźdźców z *Reichu.* Wielu z nich należy do Ruchu Oporu lub wręcz jest agentami tej czy innej służby wywiadowczej. Są bardzo staromodni, często bardzo zaściankowi, żywią masę uprzedzeń do swych wnuków, a rozmawiając z którymś z nich można odnieść wrażenie, że rozmawia się z duchem własnego pradziadka. Jednak mimo to są bardzo, ale to bardzo pomocni.

- Szpiedzy: Służba Wywiadu Wojskowego, Agencja Wywiadu, czeski BIS, różne odmiany KGB, niedobitki wywiadów Wielkiej Brytanii oraz Francji i setki tysięcy innych mają swoich agentów na terenie krajów okupowanych. Ludzie różnych narodowości codziennie ryzykują swoje życie, by wtopić się w tłum Europy Zachodniej i gromadzić bezcenne dane, bez których prowadzenie wojny byłoby niemożliwe. Ci bohaterowie rzadko stają się znani, a każdy ich krok wymaga wielkiej ostrożności. Jednak to właśnie dzięki nim wojska Koalicji znają trasy ruchu wrogich oddziałów i transportów, położenie fabryk, plany nowych broni czy też fabryk podziemnych. I wiedzą gdzie uderzyć.

- Oddziały specjalne: współczesna taktyka nie opiera się już na wysyłaniu miliona żołnierzy i biegu pod ogniem w stronę wroga. Mały oddział dobrze wyszkolonych i wyposażonych ludzi jest w stanie narobić większego zamieszania niż pięćdziesiąt latających fortec lub dywizja piechoty. Nic więc dziwnego, że oddziały specjalne co kilka dni kursują do Okupowanej Europy by wysadzać w powietrze, zabijać i uprowadzać ważne osoby czy odbijać jeńców. Czasem misje są krótkie, czasem

dłuższe. Niekiedy odbywają się samodzielnie, w innych wypadkach komandosi korzystają z pomocy szpiegów, ruchu oporu i partyzantów.

- Najemnicy: niektóre zadania są zbyt niebezpieczne, zbyt mało ważne z militarnego punktu widzenia lub zbyt nielegalne, by posłać na nie szkolonych za miliony specjalistów. Są jednocześnie na tyle istotne, by wysłać na nich kogoś. Najczęściej sowicie opłacanych najemników. Z ich usług korzysta każdy, kto ma tylko luźne kilkaset tysięcy. Robi to zarówno wojsko, rząd, wywiad, jak i duże oraz średnie firmy, a nawet osoby prywatne. Przykładowo uchodźcy czasem opłacają dobrze wyszkolone oddziały, by sprowadzały ich rodziny na wschód.

- Przemytnicy: Filozofia tych ludzi jest prosta. Bierzesz kuter i pakujesz do niego broń, antybiotyki i amunicję dla partyzantów, instrukcje obsługi, płyty z pirackim softem i elektronikę dla Nazistów lub konserwy z mięsem i worki z cukrem na czarny rynek. Potem płyniesz na drugą stronę Bałtyku, lub Morzem Śródziemnym do Francji. Sprzedajesz za złoto. W drogę powrotną zabierasz uciekinierów płynących do wolności, agentów *Abwehry* płynących do pracy lub rannych partyzantów płynących do szpitala. Inkasujesz od nich złoto. Płyniesz z powrotem i sprzedajesz. Kupujesz większą, szybszą, mniej hałaśliwą łódź z masą bajerów.

Najlepiej zabierać wszystkiego po trochu. Wówczas, jeśli złapie cię Marynarka Wojenna możesz powiedzieć, że jesteś kaprem i wieziesz sprzęt, żeby pomagać partyzantom, a gdy wpadniesz w ręce *Kriegsmarine*: twierdzisz, że jesteś *der Freibeuter* i płyniesz, żeby pomagać Narodowemu Socjalizmowi. Uważać musisz tak naprawdę tylko na Rosjan i chłopaków z Grodziska, bo oni nie lubią konkurencji.

Jeśli masz pecha mieszkać daleko od morza to kupujesz mały samolot. Musisz mieć jednak plecy w Obronie Przeciwlotniczej, żeby jakiś nadgorliwiec przez przypadek nie poczęstował cię pociskiem kierowanym.

- Zdrajcy: Powiedzmy sobie szczerze: Niemcy dobrze płacą i do tego najczęściej złotem. Oczywiście pod warunkiem, że jest się specjalistą. Są ludzie, którzy gotowi są na to pójść. Inni zwyczajnie podzielają nazistowską ideologię.

3) III Rzesza

Pochodzenie: Ziemia 02
Siły zbrojne: Około 10 milionów osób
Ustrój: Nazizm

Nazistowskie państwo rzuciło na kolana swoich wszystkich przeciwników na zachodzie i od niedawna patrzy na wschód. Totalitarna potęga niczym z sennego koszmaru nadal jednak nie odniosła zwycięstwa nad swoimi przeciwnikami. Szale zwycięstwa ciągle się ważą. Niezależnie w którą stronę się przechylą przyniesie to cierpienie dla milionom.

A) Życie w Niemczech

O *Reichsmarkach:*
Walutą III Rzeszy jest *Reichsmarka*. Jedna RM ma siłę nabywczą około 20 (współczesnych) dolarów czyli warta jest około 60 złotych. Pensje w Niemczech są zróżnicowane. Na niskim

stanowisku (robotnik, nauczyciel, urzędnik niskiego szczebla) zarabia się 100-150RM miesięcznie, na średnim (brygadzista, urzędnik średniego szczebla) 200-350, pracownik wysokiego szczebla (kierownik, naczelnik urzędu, gestapowiec) 450-600 RM. Wyższe stanowiska dostępne są wyłącznie dla członków NSDAP, ponadto otrzymują oni pensje „trzynastki". Ceny również są odmienne od dzisiejszych. Najtańszy samochód kosztuje około 1-2.000 marek, radio około 100, radio na baterie: 150, konserwa mięsna na czarnym rynku 1, a większość przedmiotów wykorzystujących elektryczność, leków etc. jest 5 do 10 razy droższa niż dzisiaj.

Pod wieloma względami nie różni się od tego, jak wygląda życie w innych krajach Okupowanej Europy. Spowodowane jest to faktem, że Naziści przenieśli swój wzór organizacji społecznej do wszystkich podbitych krajów. Istnieje jednak wiele różnic. W pierwszej kolejności: poziom życia Niemców jest wielokrotnie wyższy, niż w krajach okupowanych. Co więcej oprócz zagłębia Ruhry i innych ważnych ośrodków przemysłowych, które od czasu do czasu są bombardowane i Nadodrza, gdzie aż roi się od wojska mieszkańcy tego kraju nie odczuli jeszcze skutków wojny. Przydziały żywności i innych środków niezbędnych do życia dla ludności cywilnej są znacznie wyższe i przynajmniej pozornie niczego jej nie brakuje. Na ulicach jednak prawie nie widzi się młodych mężczyzn. Jeśli już to są to robotnicy przymusowi lub wojskowi. Każdy, kto nie był niezbędny na swych miejscach pracy został zaciągnięty do wojska. W domu pozostali nieliczni, w większości zbyt słabego zdrowi by służyć w armii, znieważani i szykanowani przez społeczeństwo, smarkateria i osoby zbyt stare na pełnowartościowych żołnierzy.

Państwo totalitarne

W Niemczech każdy aspekt życia: zarówno zawodowego, rodzinnego jak i prywatnego kontrolowany jest przez władze. Kontrola różni się nieco od tej znanej z Korei Północnej czy innych państw komunistycznych. Jest w prawdzie równie nasilona, jednak nie aż tak wszechobecna. Niemcy dążą w prawdzie do tego wzorca, jednak jeszcze go nie osiągnęły. Nie oznacza to jednak, że można wyrażać swoje myśli swobodnie lub w jakikolwiek sposób wystąpić przeciwko Nazizmowi. Przeciwnie: nawet wygląd niegodny Niemca wystarcza, by wpaść w nie lada tarapaty, a co dopiero poglądy. W III Rzeszy przykładowo nie ma żebraków czy bezdomnych... Wszystkich bowiem wyłapała policja i GESTAPO, a następnie zamknęła w obozach.

Promuje się kult zdrowia i siły fizycznej. Mężczyźni postrzegani realizatorzy woli kolektywnego ducha niemieckiego, której najlepszym interpretatorem jest oczywiście Adolf Hitler. Przedstawia się ich jako wojowników: czy to na froncie pracy czy też wojennym. Nazistowska propaganda obfituje w obrazy młodych mężczyzn z kilofami lub w stalowych hełmach oraz hożych Germanek. Te ostatnie mają być kapłankami rodziny, strażniczkami przekonań i przede wszystkim matkami licznego miotu małych Aryjczyków, którzy podbiją i zaludnią Ziemię. Odstępstwa od tej reguły nie są tolerowane, a bezdzietność jest grzechem przeciwko Niemcom.

Nazizm podporządkował sobie też sztukę. Ta musi być prosta, łatwa do zrozumienia i promować wartości uznane za pozytywne, czyli najczęściej kult siły. Te gatunki, które nie realizują założeń stanowią „sztukę zdegenerowaną", znienawidzoną przez system. Twórczość taka jest zakazana, a jej wykonawcy trafiają do obozów koncentracyjnych.

Nazistowska wszechobecność

Naziści są wszędzie. W każdej sali szkolnej, biurze czy urzędzie stoi portret Hitlera. Każdy gmach użyteczności publicznej czy choćby duży budynek ozdabia czerwona flaga ze swastyką. Nazistowski orzeł *Reichsadler* zwisa z prawie każdej, dostępnej powierzchni. Nawet otwierając konserwy (te nowsze, większość racji wydawanych żołnierzom pamięta jeszcze Wielką Wojnę) ujrzeć można niewielki *hakenkreuz* ukształtowany z tłuszczu. Hitlerowskie symbole są w pracy, policji, wojsku i urzędach. Prawda jest taka, że NSDAP, poprzez korporacje zawodowe, które

zastąpiły związki i szereg innych instytucji realizujących wolę *Fuhrera* zwyczajnie zdobyła władzę nad funkcjonowaniem całości społeczeństwa. Owszem, by zrobić w Niemczech karierę nie trzeba być nazistą, przeciwnie Niemcy nadal bardzo cenią dobrych fachowców. Jednak jeśli nie jest się szczególnie utalentowanym przynależność do Partii i SS bardzo w tym pomaga.

Nazizm pcha się wszędzie, także do religii. Zwalcza kościoły, na razie jeszcze niezbyt aktywnie, jednak jest wyraźnie bezwyznaniowy. Wielu księży i pastorów trafiło już do obozów koncentracyjnych. Zdominował też wychowanie młodzieży. Każdy chłopiec musi należeć do *Hitlerjugend*, mimo że przynależność do organizacji wiąże się z dużymi kosztami na umundurowanie, sprzęt, wyjazdy i szkolenia. Na pierwszy rzut oka nie różni się ono od zwykłej organizacji skautingowej. Jej członkowie biorą udział w różnego rodzaju akcjach: zbiórkach złomu, pomocy przy żniwach etc. uczą się też posługiwać mapą i kompasem. Jednocześnie spora część ich działań to przygotowania stricte militarne. Młodzi Niemcy więc poznają zasady działania broni, biorą udział w długich marszach i ćwiczeniach fizycznych. Zamiast grać w piłkę biorą udział w meczach zdobywania flagi, w których nie ma reguł (prócz zakazu zabijania i okaleczania), a które często kończą się ogólną bijatyką. Przy okazji w głowy tłoczony jest im kult Hitlera i ideologia nazistowska.

O wszechobecności złowrogiej symboliki świadczyć może wszechobecność nazistowskiego pozdrowienia. Używane jeszcze w latach 30-tych „dzień dobry" znikło z życia zastąpione przez nazistowskie pozdrowienie. Pozdrowienie hitlerowskie jest zabronione dla cudzoziemców, chyba, że stanowią kolaborantów albo żołnierzy lub urzędników sojuszników sojuszniczych państw. Nie mogą go wykonywać też kryminaliści i więźniowie, co dodatkowo piętnuje społecznie osoby odmawiające posługiwania się nim.

Puste sklepy:

Niemieckie sklepy wabią bogactwem witryn. Jednak zawsze gdzieś w koncie widnieje tabliczka „towar z wystawy, nie na sprzedaż". Faktycznie ludności cywilnej doskwierają potężne braki zaopatrzenia, większość towarów jest albo reglamentowanych, albo niemal niemożliwych do zdobycia. W prawdzie sytuacja nie jest aż tak rozpaczliwa, jak na Zachodzie, gdzie ludziom często doskwiera głód, jednak pozostaje przynajmniej uciążliwa. Problemy – jak zawsze w takich przypadkach – są przejściowe i tylko nieszczęśliwym zrządzeniem losu ciągną się już trzeci rok...

Co ciekawe reglamentacja nie dotyczy towarów luksusowych, jak szampan, homary, kawior, drogie wina czy wykwintna żywność. Te nadal w stolicy Rzeszy można nabyć bez problemów i podczas gdy zakupienie ziemniaka czy marchewki bywa dużym wyzwaniem, tak zjedzenie posiłku w najlepszej restauracji już nie. Oczywiście jeśli ma się pieniądze, bo taka przyjemność potrafi kosztować równowartość miesięcznej pensji.

Ludzie ratują się na różne sposoby. Oprócz uprawy ogródków przydomowych i korzystania z usług czarnorynkowych handlarzy osoby mające krewnych w wojsku korzystają też z tzw. *Schlepperlass* prawa pozwalającego przywieźć żołnierzom wracającym z przepustki wszystko, co tylko przeznaczone jest na „użytek własny". Żołnierze wracający domostw (i to zarówno szeregowi, jak oficerowie) zwyczajnie rabują sklepy pod byle pretekstem, kradnąc w pierwszej kolejności towary luksusowe. Goering zalecał nawet żołnierzom by „przemienili się w sforę psów gończych i zawsze mieli na uwadze czy coś może okazać się przydatne dla narodu niemieckiego". Cierpi na tym przede wszystkim zamożna Francja.

Blockwart

Po polsku „blokowy". To działacz partyjny odpowiedzialny za kontrolę ideologiczną tak zwanego „bloku" czyli 40-60 domostw. Zajmuje się kolportażem ulotek, pilnowaniem przestrzegania

zarządzeń Nazistów, jest strażnikiem czystości ideologicznej i ładu społecznego. Najczęściej to wtykający nos w nieswoje sprawy szpicel, donosiciel i podglądacz mający w pogardzie prywatność. Blokowi mają za zadanie donosić przełożonym lub Gestapo o osobach „politycznie niepewnych”. Zajmują się zwykle rzeczami drobnymi, a upierdliwymi: zakaz słuchania zagranicznych stacji radiowych, nakazem przygotowywania raz w tygodniu obiadu z resztek (bo jest wojna i trzeba oszczędzać) etc. Z tego też powodu są powszechnie znienawidzeni.

RHSA

Nad tym, by każdy obywatel Niemiec i państw okupowanych wyrażał entuzjastyczną zgodę z nazistowskim porządkiem rzeczy pieczę sprawuje *Reichssicherheitshauptamt* czyli Główny Urząd Bezpieczeństwa Rzeszy. W jego skład wchodzą cztery główne organizacje. Są to SD, KRIPO, GESTAPO i omówione już ORPO.

- **SD:** to typowa służba wywiadowczo – kontrwywiadowcza, działająca głównie na usługach NSDAP i konkurentka wojskowej *Abwehry.* Obie organizacje wiodą bardzo aktywny spór kompetencyjny. Jej zadanie polega na wykrywaniu obcych szpiegów, sabotażystów i osób groźnych dla systemu. Przede wszystkim ma chronić NSDAP i *Fuhrera*, faktycznie jednak odpowiada za likwidacje opozycjonistów. Jej dziełem są między innymi Czystka Encyklopedyczna i operacje *Nacht und Nebel* w trakcie której w tajemniczy sposób znikają osoby podejrzane o bycie opozycjonistami. Większość z nich zostaje natychmiast zabita lub trafia do obozów koncentracyjnych.

- **KRIPO:** to z kolei policja kryminalna. Zajmuje się łapaniem przestępców, głównie zwalczaniem przestępczości zorganizowanej, fałszerzy, morderców i podpalaczy oraz prowadzeniem trudnych śledztw. Ponosi też odpowiedzialność za udział w prześladowaniach Żydów i ich przyszłej eksterminacji oraz Polowaniach Na Czarownice. Prowadzą też badania rasowe, gdyż nazistowska doktryna ściśle wiąże przestępstwa z narodowością. Agenci KRIPO działają w cywilu, ściśle współpracując z ORPO.

- **GESTAPO:** czyli policja polityczna. Główna rola GESTAPO polega na chwytaniu i eliminacji z życia publicznego opozycji, tak zbrojnej, jak i ideologicznej. Uczestniczy też i to bardzo aktywnie w łowach na czarownice i prześladowaniach mniejszości ideologicznych. Zasadniczo wpaść w łapy GESTAPO oznacza najczęściej zginąć. Policja ta stoi absolutnie ponad jakimkolwiek prawem, może stosować dowolne metody podczas dochodzenia, włączając w to szantaż, tortury, terror, podsłuchy i wymuszenia. Od jej wyroków nie ma natomiast odwołań, żaden sąd nie może ich podważać czy choćby w nie ingerować, a nadzór nad jej działaniami posiada jedynie *Reichsfuhrer SS.*

Hexenverfolgung

Czyli dosłownie „prześladowania czarownic” to potoczne określenie na jedną z operacji prowadzonych symultanicznie przez SD, KRIPO, GESTAPO oraz wspierające je Wehrmacht, SS i ORPO. Polega ona na przechwytywaniu wszelkich obiektów, które trafiły do Nowej Europy w wyniku burzy czasoprzestrzennej. Zasadniczo powody takich działań są różne, różna jest też metodologia. Ukrywanie tych obiektów wiąże się jednak z bardzo poważnymi konsekwencjami. Zasadniczo GESTAPO poluje na:

- **Książki i nośniki danych pochodzące „z przyszłości”.** Są one natychmiast niszczone przez funkcjonariuszy (zwykle poprzez spalenie w najbliższym piecu), oficjalnie „by nie zatruwały zdrowego, germańskiego ducha”. Ich przechowywanie jest ciężkim przestępstwem, za które najczęściej trafia się automatycznie pod ścianę bez jakiejkolwiek dyskusji czy przesłuchania.

GESTAPO poluje na nie ze szczególną żarliwością i brutalnością. Często samo podejrzenie posiadania ich wystarczy za pretekst do rozstrzelania.

Powód tej brutalności jest prosty: Heinrich Himmler w Ziemi Ojczystej zdradził, podobnie jak Cannaris. Jego sobowtór z Nowej Europy wie o tym dobrze. Jednak na razie zdaje sobie z tego sprawę tylko on i kilku członków *Abwehry*. SS i wywiad wzajemnie szachują się tą wiedzą. Celem GESTAPO jest usunięcie wszelkich śladów po nielojalności jej Wodza.

- Artefakty: Każdy przedmiot „pochodzący z przyszłości" musiał być oddany na komisariat do końca 1935 roku. W krajach okupowanych: do kwietnia 1940. Przechowywanie ich w domach jest ciężkim przestępstwem. Właściciele automatycznie oskarżani są o szpiegostwo oraz ukrywanie zasobów o znaczeniu strategicznym i jako tacy trafiają albo pod mur, albo do obozów.

- Nieludzie: Nieludzi w Rzeszy dzieli się na dwie kategorii: nadludzi (wampiry, wilkołaki w służbie SS oraz Drakuli, żołnierze Ubermensh II) oraz podludzi (czyli cała resztę). Ci drudzy uważani są za niebezpiecznych i w wypadku wykrycia automatycznie trafiają do obozów koncentracyjnych lub są rozstrzeliwani. Losu tego nie oszczędza się nawet żołnierzom Waffen SS i Wehrmachtu, którzy zostali zarażeni retrowirusem mutacyjnym w trakcie działań w Zonie. Higiena rasowa wymaga poświeceń.

- **Psioników i superbohaterów:** Według stworzonej przez Rosenberga i popartej przez doktor Konigsberg teorii rasowej obie grupy ludzi mocy dziedziczą cechy właściwe dla starożytnych Aryjczyków i stanowią dowód na supremację Rasy Niemieckiej. Według ich słów tylko ludzie o bardzo silnych genach germańskich mogą je posiadać. Tak więc każdy psionik i superbohater traktowany jest automatycznie jako *Volksdeust,* a w najgorszym razie jako *Mischling* (mieszaniec) o wartościowym materiale genetycznym.

Niestety bycie rasowym Niemcem wiąże się z licznymi obowiązkami, których niedopełnienie jest zdradą. Tak więc mężczyzna ma do wyboru: wstąpić do SS lub trafić do obozu koncentracyjnego. Kobiety nie mają nawet tyle swobody: wszystkie są natychmiast zsyłane do niemieckich obozów eugenicznych, gdzie pod okiem lekarzy „pracują" nad wzbogaceniem materiału genetycznego Rasy.

- Czarowników: Magia jest zdaniem Nazistów manifestacją dawnych zwyczajów germańskich (a przy okazji zagrożeniem dla ustroju) i tajemną wiedzą przodków. Jako taka może znajdować się tylko w rękach najlepszych Niemców, czyli członków SS. Wszyscy inni dokonują na niej świętokradztwa, zasługują więc na karę. Własność czarowników jest konfiskowana, a oni sami rozstrzeliwani.

B) Berlin, Stolica Zła

Stolicą Niemiec i miastem, w którym zapadają wszelkie decyzje jest oczywiście Berlin. Tutaj swe siedziby mają najważniejsze instytucje oraz zapadają decyzje, które wpływ mają na życie tysięcy ludzi na całym kontynencie. Mimo nazistowskich flag zwisających z każdego niemal budynku na ulicach nie widać wojny. Miastu zostały oszczędzone zostały na razie bombardowania i naloty. Życie toczy się normalnie.

Nazizm jest wszechobecny, ale nie tylko on steruje życiem miasta. W podziemnych, często nielegalnych, dekadenckich barach i kabaretach zakosztować można każdej rozrywki znanej Europie Zachodniej, a gdzieniegdzie, za wielkie sumy i pod obietnicą zachowania dyskrecji: zakazanych rozkoszy spoza jej granic, takich jak dekadenckie gry komputerowe, zdziczała muzyka, telewizja cyfrowa czy filmy kolorowe.

Obecność głów państwa przyciąga też opozycjonistów. W pozornie zwyczajnych mieszkaniach ukrywają się więc pochodzący z Europy Środkowej szpiedzy i agenci, po ulicach krążą realizujące wolę Matki zamaskowane cyborgi, a w sutenerach i piwnicach spotykają się opozycjoniści planujący obalić Hitlera. Nazistowskie i wojskowe służby bezpieczeństwa, uwikłane we wzajemną, bezwzględną wojnę pilnują Berlina jak żadnego innego miasta na świecie.

Miasto-Forteca:

Jedno spojrzenie na mapę wskazuje, że Berlin znajduje się niebezpiecznie blisko granicy z Polską. Gdyby wojskom nieprzyjaciela udało się przekroczyć Odrę już w ciągu jednego dnia mogłyby dotrzeć do miasta. Berlin i wiele innych, przygranicznych miast jest gotowych do obrony. Obecnie ma już tylko wartość symboliczną. Faktycznie większość urzędów i naczelne dowództwo ewakuowano do Bremy. W wypadku uderzenia Koalicji oblężone miasto ma stać się pułapką. Otaczające je wojska mają natomiast zostać zniszczone przez Wehrmacht kontratakujący z okolic Magdeburga.

Nazistowska wierchuszka:

Wbrew pozorom rząd III Rzeszy, mimo że tworzą go przedstawiciele jednej partii na zewnątrz manifestujący jednolity sposób myślenia taki nie jest. Wśród przywódców III Rzeszy można wyróżnić więc cztery główne nurty myślowe. Główną linią podziału jest polityka wojenna i społeczna, a kryzys w dużej mierze wywołany jest brakiem sukcesów na froncie wschodnim. Większość Nazistów i Generałów zdaje sobie sprawę, że atak przez Odrę skończy się wielkimi stratami własnymi i niekoniecznie musi zakończyć się sukcesem. Istnieją różne podejścia do problemu.

- **Okultyści:** wśród których przodują Heinrich Himmler i Alfred Rosenberg, dwaj potężni, czarni magowie. Obydwaj zachwyceni są tym, co uważają za widoczne manifestacje ducha niemieckiego, bóstw przodków i potęgi aryjskiej krwi. Zdają sobie też sprawę, że dzięki pomocy Drakuli z małżonką oraz Johna Dee Rzesza posiada na polu sił nadprzyrodzonych znaczącą przewagę nad swymi przeciwnikami. Uważają, że ta wystarczy, by zetrzeć z powierzchni ziemi wszelki opór. Okultyści są jednak w niełasce Adolfa Hitlera, który wielokrotnie wyrażał się o nich z pogardą. Owszem, w obliczu wywoływanych przez Rosenberga demonów i po sukcesach hodowanych przez Himmlera wilkołaków *Fuhrer* musiał się zamknąć, jednak od tego momentu nie przepuszcza żadnej okazji, by wbić im szpilę.

- **Technicy:** reprezentowani przez Goringa i samego Hitlera wierzą z kolei, że do zwycięstwa nad Polską konieczna jest nowoczesna technika. Częstokroć też lekceważą sobie technologiczną przewagę przybyszów z przyszłości. Zdaniem nazistowskich ideologów jakikolwiek postęp dokonywał się bowiem jedynie w krajach germańskich, tak więc broń przeciwnika musi być w obliczu konfrontacji z prawdziwym, aryjskim geniuszem śmiechu warta.

Technicy nie przejmują się faktem, że w większość niemieckich prób dogonienia wschodu kończyła się fiaskiem. Ich produkty były w najlepszym wypadku groteskowo wielkie, niewygodne, nieporęczne i nie tak funkcjonalne. Ich zdaniem nie ma tak naprawdę różnicy. To, że maszyny są ogromne, huczą i ociekają smarem to nawet lepiej. Prezentują się monumentalnie, świadcząc o niemieckiej potędze. To, że nikt nigdy nie budował takich groteskowych pomyłek inżynierskich jak czołgi Rattle czy Maus także nie znaczy, że te pojazdy nie nadają się do niczego. Świadczy to jedynie o ograniczeniu umysłowym wrogów niezdolnych wymyślić niczego równie wspaniałego.

- **„Afrika Korps”:** pogląd ten reprezentuje część generalicji. Ich zdaniem być może Niemcy

faktycznie potrzebują *Leibenraumu.* Jednak „Afrika Korps" nie rozumie dlaczego muszą go szukać akurat za Odrą, tym bardziej, że ziemi i to słabo bronionej jest pełno w Afryce. Zdaniem tej grupy najlepiej byłoby zawrzeć pokój z potęgami Wschodu i wpuścić je na Niemiecki rynek, a wysiłek zbrojny skupić na Czarnym Lądzie. U sąsiadów natomiast obkupić się w licencje na nowoczesną broń i dobra konsumpcyjne. Od Żydów się odczepić, żeby nie psuć sobie stosunków ze wschodem. Państwa zachodnie przekształcić w kraje wasalne, podobnie jak Rumunię i Węgry, uzbroić się w broń atomową, a ustrój z totalitarnego przekształcić na merytokratyczną juntę wojskowo-policyjno-urzędniczą. A następnie, w trójkę z Europą Środkową i Włochami rządzić światem.

- Generałowie: władza w wojsku pozostaje w rękach wyszkolonych oficerów, którzy swą karierę zaczynali jeszcze na początku Wielkiej Wojny. Większość z nich tylko częściowo podziela przekonania Nazistów, miast tego uważa, że armia powinna być apolityczna. Media na wschodzie widzą w nich niekiedy honorowych przeciwników, którym daleko jest od złego i zepsutego Hitlera. Faktycznie jest trochę inaczej. Niemal wszyscy generałowie to nacjonaliści, którzy pragną niemieckiej potęgi postrzeganej jako militarna i ekonomiczna supremacja. Jeśli jedyna droga do niej ma biec po trupach innych narodów, to tym gorzej dla tych narodów. Jednak brutalne traktowanie cywilów, obozy śmierci, prześladowania, próby zmienienia państwa w przybudówkę dla NSDAP: to ich zniesmacza.

Najważniejsze osoby w Niemczech:

- Adolf Hitler: Z pochodzenia Austriak. Były kapral, malarz pokojowy i nieudany student sztuki po Wielkiej Wojnie został politykiem. Wygłaszał mowy symulując ekstatyczne natchnienie i mesjanistyczne, mistyczne uniesienie w wyniku czego zdobył wielu zwolenników. W 1934 roku został kanclerzem Niemiec. Zmienił nazwę stanowiska na *Fuhrer.* Na skutek gwałtownych reform, prac interwencyjnych i błyskawicznego zbrojenia kraju oraz błyskotliwych sukcesów Wehrmachtu na froncie okrzyknięto go geniuszem. Sam, jak ogromna większość Niemców wierzy w swe przeznaczenie do wielkości oraz niezwykłe zdolności intelektualne. Hitler znany jest ze swojej areligijności. Nie lubi też wszelkiego mistycyzmu i uważa go za bzdurę. Fakt, że nadprzyrodzone oddziały SS odnoszą tak wielkie sukcesy niepomiernie go irytuje. Prywatnie jest człowiekiem chimerycznym i zdziwaczałym, panicznie boi się psów, ma lęk wysokości oraz kilka innych fobii i natręctw. Jest też uzależniony od amfetaminy (w Niemczech sprzedawanej jako środek pobudzający dostępny w każdej aptece). Mimo to nadal jest jednym z najnormalniejszych nazistów.

- Karl Donitz: Dowódca *Kriegsmarine*, zwany podczas Wojny 2.1 „Lwem Morskim". Wsławił się zajęciem Wysp Brytyjskich, jednak od tego czasu nie odniósł większych sukcesów. Między nim, a Hitlerem rośnie konflikt. *Fuhrer* zdaje sobie sprawę, że po jego samobójstwie Donitz przez krótką chwilę był prezydentem Rzeszy, obawia się więc go i jest o niego zazdrosny. Często też szykanuje admirała. Jego pozycja jest dość słaba zwłaszcza po tym, jak odmówił on wprowadzenia floty na Bałtyk. Donitz jest bardzo zdolnym dowódcą, a to, co stało się z krążownikiem *Lutzow* w trakcie Kampanii Skandynawskiej uświadomiło mu, jaką potęgą dysponuje przeciwnik. Nie chce więc słać kolejnych ludzi pod ogień pocisków kierowanych, chyba, że samemu zdobędzie odpowiednią przeciwbroń.

- Hermann Goring: Dowódca Luftwaffe, as lotnictwa z okresu I wojny światowej i prawdziwa gwiazda wśród nazistów. Lubuje się w wymyślnych odznaczeniach, szytych dla niego mundurach i uniformach, kobietach, dobrych winach i dziełach sztuki, które niżsi rangą grabią dla niego w całej Europie. Snuje też publicznie fantastyczne wizje zwycięstw, jakie odnieść mają jego siły powietrzne w trakcie nadchodzącej ofensywy: jak przepędzają z nieba F-16, burzą Warszawę nalotem dywanowy, otwierają drogę w głąb Polski Wehrmachtowi. Jego gwiazda jednak stopniowo gaśnie. Ma na to wpływ pogłębiające się uzależnienie Goringa od morfiny oraz brak jakichkolwiek

sukcesów w zwalczaniu białoruskich i ukraińskich Su-24 które trzeci już rok nękają niemiecki przemysł.

Nie jest to jedynym problemem Goringa. Szef lotnictwa od jakiegoś czasu jest bowiem szantażowany przez nieznanych sprawców ujawnieniem pochodzącej z przyszłości książki pod tytułem „Narkoman z Luffwaffe: sprawca klęski III Rzeszy".

- Heinrich Himmler: *Reichsfuhrer* SS, czarny mag i przełożony całej, niemieckiej policji oraz służby bezpieczeństwa (poza *Abwehrą)*. Przez współpracowników nazywany (kiedy nie słyszy) „Głupim Heńkiem". Skłonny do mistycyzmu, wierzący w wiele okultystycznych teorii i przesądów. Jest jednym z najbliższych współpracowników Hitlera, to jemu podlega cały aparat terroru nazistowskich Niemiec, on to też odpowiada za sprawny przebieg łapanek, funkcjonowanie obozów koncentracyjnych, katowni Gestapo i wdrożenie w życie całej reszty zła reprezentowanego przez nazizm.

Heinrich Himmler zdaje sobie sprawę, że jego sobowtór z Ziemi Ojczystej zdradził *Fuhrera* i obawia się o swój los. Jeśli wyjdzie to na jaw może zakończyć to nie tylko jego karierę, ale też i życie. Tak więc Himmler, by chronić siebie likwiduje każdą osobę, która może wiedzieć coś więcej o jego przeszłości. Na jego rozkaz jego podkomendni niszczą też każdą „pochodzącą z przyszłości" książkę i nośnik danych bez sprawdzania ich zawartości.

Himmler uważa, że jest reinkarnacją Henryka I Ptasznika, średniowiecznego władcy posiadającego opinię „tępiciela Słowian" i że śpiący w nim duch monarchy udziela mu światłych porad. Nie wiadomo, czy faktycznie obecność upiora jest źródłem mocy nazisty, czy też nierozwiązanym problemem psychicznym wynikającym z przepracowania. Na pewno jest jednak źródłem kpin jego partyjnych towarzyszy.

- Joseph Goebbels: Minister propagandy i nałogowy kłamca. Goebbels kuleje na jedną nogę. Osobiście utrzymuje, że jest to wynik ran odniesionych w trakcie I Wojny Światowej. Faktycznie nigdy nie walczył na froncie, a opowieść zmyślił. „Rana" spowodowana jest natomiast przeżytą w dzieciństwie chorobą. Goebbels jest fanatycznym nazistą, święcie wierzy w wielkie przeznaczenie III Rzeszy i postać jej wodza. Tego ostatniego uwielbia do tego stopnia, że wszystkim swoim sześciu dzieciom nadał imiona zaczynające się na literę H.

- Alfred Rosenberg: Czarny mag, jeden z głównych twórców nazistowskich teorii rasowych i przez długi czas jeden z ważniejszych nazistów. Później jednak jego pozycja stopniowo słabła. Powód jest prosty: Rosenberg, nawet jak na standardy NSDAP jest oderwany od rzeczywistości. Snuje wizje przechrzczenia całych Niemiec na Islam albo kult Wotana i proklamowanie wielożeństwa... Nawet partyjni koledzy nie traktują go więc poważnie. Od jakiegoś czasu Rosenberg odzyskuje jednak pozycję. Po wybuchu wojny stanął na czele Narodowosocjalistycznego Centrum Badań Ideologicznych i Oświatowych. Pod jego auspicjami organizuje grabież sztuki w okupowanej Europie.

Opozycja

Nie wszyscy Niemcy zgadzają się z rządami Hitlera. Jednak w kraju tym nie ma zorganizowanego Ruchu Oporu. Co więcej ogromna część potencjalnych przeciwników ustroju została zlikwidowana podczas Czystek Encyklopedycznych. Pozostali są drobni i niewiele znaczący. Lub też zbyt potężni, by ich pochwycić. Wielu z nich znajduje się bowiem w generalicji. Ci dzięki wysiłkom Wilhelma Canarisa najczęściej ocaleli. Zrobili to w dużej mierze szachując Himmlera obciążającymi go dowodami z przeszłości. Pat ten jednak nie może trwać długo.

Spojrzenie generałów na Hitlera jest zasadniczo rzecz biorąc negatywne. Większość z nich jest przeciwna upolitycznianiu armii. Jednak najczęściej są to wychowani w duchu pruskim tradycjonaliści i służbiści. Większość z nich jest zdania, że żołnierze są od tego, by wykonywać rozkazy. Tak więc je wykonują.

W skład opozycji i jej zwolenników wchodzą między innymi: von Witzleben, Rommel, von Kluge, von Kuchler. Stieff, von Gersdorff. Na każdego z nich przypada jednak czterech czy pięciu lojalnych dowódców. Wśród cywili należy wymienić też biskupa Munsteru Klemens August von Galena. Jednak najważniejszymi członkami ruchu oporu w Niemczech są dwie osoby:

- Wilhelm Canaris: Były przełożony *Abwehry* i przez długie lata wróg numer jeden Adolfa Hitlera. Z racji swego wysokiego stanowiska posiadał dostęp do danych historycznych, w tym nazwisk wielu innych spiskowców i opozycjonistów. Część z nich wydał, by odciągnąć uwagę od osób, które wydawały mu się niezbędne. Te drugie wyposażył w „pakiet bezpieczeństwa": zestaw kompromitujących dokumentów, które mogłyby posłużyć do szachowania nazistów. Sam jednak był zbyt wystawioną na widok osobą, by móc się w ten sposób ocalić. Wszedł więc w kontakt z czeskim wywiadem i zbiegł „na wschód". Oficjalnie Canaris nie żyje. Zginął w trakcie nalotu Koalicji w 1939 roku. Faktycznie jednak przebywa w Pradze, skąd koordynuje działania Ruchu Oporu. Jego głównym agentem na terenie Rzeszy jest:

- Claus Schenk Graf von Stauffenberg: podobnie, jak Canaris był zbyt znany, by go ochronić. Sobowtór Stauffenberga z Ziemi Ojczystej dokonał bowiem zamachu na Hitlera. W Nowej Europie uciekając przed GESTAPO Stauffenberg zjechał samochodem z klifu i zginął. Przynajmniej oficjalnie. Nieoficjalnie został wywieziony do Czech, gdzie przeszedł szkolenie sił specjalnych i szpiegowskie, operację plastyczną, szereg cyborgizacji w jednej z szemranych firm Wrocławia, a następnie zrzucono go w Niemczech, by organizował opór.

Stauffenberg w trakcie wypadku doznał poważnych obrażeń. Stracił prawe oko, prawą dłoń i dwa palce u lewej. Pochodzi z rodziny o szlacheckich korzeniach, ma nacjonalistyczno – konserwatywne poglądy. Gardzi innymi narodowościami, w szczególności zaś Polakami, a przyszłość napawa go wstrętem. Nazizm zraził go jednak sposobem traktowania mniejszości, niegodnym jego zdaniem Niemca oraz areligijnością, Stauffenberg bowiem, jako konserwatysta jest bardzo mocno przywiązany do tradycyjnych wartości.

Stauffenberg jest jak upiór krążący po Niemczech. Pojawia się osobiście lub przez agentów, zwykle w nocy i znika bez śladu. Jego siatka, której rozmiar i zasięg tylko on zna jest rozległa, jednoczy wiele, myślących podobnie jak on jednostek. Oraz jednostki skłonione do współdziałania groźbą i przekupstwem. Nie cofa się przed niczym. Oficjalnie martwy sam często eliminuje potencjalnych wrogów i zdrajców jednym, bezlitosnym strzałem między oczy. Za takich uważa GESTAPO, osoby nielojalne i zdrajców oraz oczywiście agentów innych wywiadów.

Jego celem jest przeprowadzenie zamachu na Hitlera i puczu wojskowego. Po nim w Niemczech ma wejść w życie szereg reform, które mają pozwolić Czechom na zawarcie pokoju oraz wyłączyć się z wojny. Posiadając poparcie tego kraju chce zmusić także Polskę i pozostałych Koalicjantów do szukania porozumienia. Mają osłabnąć represje, a ciężary okupacyjne na państwach zachodnich zmniejszone jednak Niemcy mają nadal zachować prymat na Zachodzie, Czechy otrzymać go na wschodzie.

Oczywiście o żadnej demokracji nie może być mowy. Stauffenberg napatrzył się na przyszłość i cieszy się, że jego sobowtór jej nie dożył. Zamiast Nazizmu w Niemczech zapanować ma

militarystyczne, uzbrojone w broń atomową państwo policyjne oparte na pruskich standardach i tradycyjnych wartościach jak Bóg, kościół czy rodzina.

C) Siły Zbrojne

Niemcy, kraj, który zdobył kontrolę nad całą Europą Zachodnią są obecnie potwornie zmilitaryzowane. Większość ich obywateli jest w ten czy inny sposób włączona w życie wojskowe. Pracują w przemyśle militarnym, walczą na frontach lub należą do Służby Pomocniczej. Brakuje im nowoczesnego uzbrojenia i technicznej doskonałości sprzętu Koalicji. Nawet najstarszy ekwipunek wroga o dekady wyprzedza to, co posiada Wehrmacht. Jednak Niemcy wierzą w odwagę i męstwo swych synów. Liczby i pogarda śmierci mają zrównoważyć technologię. Silny, germański duch, to jedyne co trzeba, by pokonać zdegenerowanych przybyszy z przyszłości.

Przynajmniej w teorii.

Wehrmacht i Waffen SS

Niemieckie siły zbrojne składają się z dwóch odłamów. Są to Wehrmacht i Waffen-SS. Wehrmacht jest normalną, regularną armią z poboru. Składa się na niego flota wojenna *Kriegsmarine*, wojsko powietrzne *Luftwaffe* oraz armia lądowa *Heer*. Waffen-SS dysponuje wyłącznie oddziałami lądowymi. Stanowi skrzydło militarne SS i nie podlega dowództwu armii lądowej.

SS to organizacja paramilitarna, której zadanie polega na „pełnieniu funkcji policji wewnątrz Partii". Faktycznie jest to druga armia z własnymi oddziałami wojskowymi, oddzielnym dowództwem i własną rezerwą pozostająca na osobiste rozkazy Adolfa Hitlera, a dowodzona przez Himmlera. Do SS przyjmowani są wyłącznie ochotnicy, a i to po przejściu rygorystycznych badań rasowych, genealogicznych i narodowościowych. Są to najczystszy z najczystszych Niemców. Obok nich istnieją też dywizje międzynarodowe, do których rekrutowani są ochotnicy z krajów okupowanych oraz sojuszniczych. Przeważają germanie, ale sporo jest też innych narodowści.

Wbrew pozorom ochotników do SS jest sporo. Organizacja postrzegana jest jako elitarna, a przy tym bardzo egalitarna. W odróżnieniu od armii, gdzie nadal bardzo liczy się pochodzenie kandydatów, a szlachta jest wyraźnie faworyzowana SS umożliwia awans na każdy stopień człowiekowi z dowolnej warstwy społecznej, byle tylko był Niemcem i posiadał niezachwianą wiarę w narodowy socjalizm. Zwłaszcza to ostatnie jest istotne. Dowódcy Wehrmachtu często krytykują swych kolegów z SS jako zaślepionych fanatyków pozbawionych talentu, a dobieranych przez wzgląd na klucz partyjny. Faktycznie żołnierze wywodzący się z tej formacji walczą z dużym oddaniem, często do ostatniego, nawet wtedy, gdy korzystniej byłoby się wycofać i przegrupować. Wstąpienie do SS jest także dobrym sposobem na zrobienie kariery zwłaszcza w służbach bezpieczeństwa, policji i urzędach. Wyższe stanowiska obsadzane są bowiem niemal wyłącznie jej członkami.

Egalitaryzm SS widoczny jest w zachowaniu jej żołnierzy. Ci mają wręcz zakaz zwracania się do swoich przełożonych zwrotem *Herr Offiziere* („panie oficerze"). Zamiast tego mówią do nich *Kammerade* („towarzyszu") lub *Parteigenosse* („kolego partyjny"). Dowódcy nie noszą tytułu „oficer", a *Fuhrer* („wódz"). Używanie innych jest zakazane.

Sama organizacja jest bardzo rozległa. Wchodzi w jej skład ogromna ilość biur i wydziałów. Wśród tych jako najważniejsze wymienić należy:
- ***Allgemeine SS:*** czyli rezerwę SS. Każdy członek SS musi mieć swój numer i stopień w *Allgemeine*, choć nie znaczy to automatycznie, że należy do jakiejś innej grupy wewnątrz formacji. Większość Gestapowców, którzy nigdy nie widzieli frontu należy właśnie do rezerwy.
- ***Waffen SS:*** Oddziały bojowe utworzone z członków SS, służące obok regularnej armii.

- SS Totenkopf: Straż obozów koncentracyjnych.
- SS Reiterai: Propagandowy wydział SS utworzony dla szlachty. Jest to rodzaj elitarnego klubu gentelmanów. Większość z nich nie jest nawet nazistami, a niektórzy Niemcami. Typowi esesmani patrzą na nich z pogardą (i *vice versa*).
- **Międzynarodowe Brygady SS:** Tworzone na wzór zwykłego SS jednostki złożone z ochotników spoza Niemiec, głównie faszystów i kolaborantów. Podlegają centrali zwykłego SS.

Oddziały SS postrzegane są jako znacząco lepsze, bardziej elitarne od *Wehrmachtu*. Faktycznie wiele dywizji, jak *Leibstandarte Adolf Hitler*, *Das Reich* czy niedawno utworzona *Wiking* prezentują bardzo wysoki poziom wyszkolenia i ducha bojowego. Także jednostki karne, utworzone zwykle z więźniów z wyrokami, nie mającymi nic do stracenia są niezwykle zajadłe w boju. Wiele innych nie prezentuje się znacząco wyżej od sił poborowych. Jednostkom międzynarodowym natomiast często brakuje uzbrojenia, zwykle też ich żołnierze są gorszej jakości od swych towarzyszy. Tworzy je często najgorsza, najmniej zdyscyplinowana hołota.

Ahnenerbe

Studiengesellschaft für Geistesurgeschichte, Deutsches Ahnenerbe (Towarzystwo Badawcze nad Pradziejami Spuścizny Duchowej, Niemieckie Dziedzictwo Przodków) w skrócie *Ahnenerbe* to założony przez Himmlera, naukowy odłam SS. Początkowo powołany został głównie do badań antropologicznych. Szybko jednak skoncentrował się na niosącym większe szanse na sukcesy polu, jakim jest badanie artefaktów z przyszłości. Te postrzegane są jako osiągnięcia Aryjczyków. W myśl ideologii nazistowskiej wszelki postęp dokonuje się bowiem jedynie w krajach germańskich. Fakt, że w Zonie znajduje się tak dużo nowoczesnej technologii zdaniem członków *Ahnenerbe* niezbicie dowodzi, że w innych wymiarach też żyli Niemcy i budowali wspaniałe cywilizacje.

Z racji na liczne sukcesy organizacja dysponuje potężnym zapleczem. Posiada sieć laboratoriów, zaplecze naukowe, środki na wynajmowanie stalkerów i siedem komputerów osobistych. Jej członkowie dysponują wsparciem specjalnego Niezależnego Pułku Strzelców SS „*Ahnenerbe”* rekrutowanego z weteranów frontu Zony i kompanii rozpoznania, doskonale znających teren i wyposażonych w broń zdolną zwalczać najgorsze koszmary, jakie wyłoniły się z czasoprzestrzennej burzy. Żołnierze ci rzadko operują w grupach większych, niż pluton. Na poszukiwanie skarbów latają natomiast śmigłowcami Fa 223.

Zaplecze badawcze organizacji jest z braku nowoczesnego sprzętu i podstawy teoretycznej znacznie gorsze, od tego, jakim dysponuje polskie Ministerstwo X i resorty pokrewne. Jednak Towarzystwo posiada znacznie większe wsparcie rządowe i militarne. Dzięki zastosowaniu typowo niemieckich metod naukowych (bicie, tortury, rażenie prądem, głodzenie) na pojmanych stalkerach i pracownikach naukowych z Europy Środkowej posiada wielką skuteczność badawczą. *Ahnenerbe* ponosi też odpowiedzialność za medyczne i pseudomedyczne eksperymenty na więźniach oraz testowanie na nich działania artefaktów, w tym nowej broni.

Służba Pomocnicza

Wehrmacht nie przyjmuje kobiet, podobnie jak *Waffen-SS.* Jednak wojsko potrzebuje coraz większej ilości rąk do pracy, a mężczyźni nie mogą ich dostarczyć bez odrywania ich od innych, ważnych zadań. Dlatego też otwarte zostało coś, co nazywa się Służbą Pomocniczą Wehrmachtu, skupiające kobiety pełniące dodatkowe zadania oraz mężczyzn objętych poborem nie nadających się jednak do oddziałów pierwszej linii. Powołania do Służby Pomocniczej oczekiwać mogą wszyscy mężczyźni między 15 a 65 rokiem życia i wszystkie, niezamężne kobiety do 35 roku.

Członkowie Służby Pomocniczej są umundurowani, ale nieuzbrojeni. Jeśli znajdują się blisko linii frontu czasem wydaje im się pistolety i karabiny do samoobrony. Większość z nich jednak nie potrafi za dobrze strzelać. Mężczyźni w tych formacjach zajmują się przede wszystkim kopaniem

rowów przeciwczołgowych i budowaniem umocnień. Całe masy Służby Pomocniczej pracują przy budowie Linii Jungingena i Linii Siegmunda. Obsługują też działa przeciwlotnicze, pracują w kwatermistrzostwie oraz jako kucharze, kierowcy ciężarówek, woźnice i tragarze. Kobiety obsługują reflektory przeciwlotnicze, pełnią funkcję asystentek administracyjno – biurowych, pomocy medycznej, telefonistek i obsługi naziemnych stacji radarowych i radiolokacyjnych. Pilotują też samoloty transportowe.

SS posiada własną, oddzielną służbę pomocniczą rekrutującą się z członków i członkiń organizacji. Wypełnia ona dokładnie te same zadania. Dodatkowo pełni też różne funkcje w obozach koncentracyjnych.

D) Wunderwaffe

Niestety Niemcy należą do tych państw, które najlepiej wykorzystały szanse dawane przez Restart. Tak naprawdę, gdyby Naziści posiadali choć połowę sprzętu badawczego, wiedzy i doświadczenia mieszkańców Europy Środkowej dziś podbijaliby nie Europę, a Marsa. Już w chwili ataku na Państwa Zachodnie ich machina wojenna była znacznie potężniejsza od tej w analogicznym momencie historii. Dysponowali więc czołgami Tygrys i Pantera, a te ostatnie wyposażali w noktowizory do działań nocnych. Posiadali samoloty odrzutowe, helikoptery oraz wiele innej, wyprzedzającej swój czas broni.

Od tego momentu ich badania poszły tylko na przód, a laboratoria i firmy zbrojeniowe stale pracują nad nowymi rodzajami uzbrojenia. Na frontach roi się więc nie tylko od ikonicznych zabawek z okresu II Wojny Światowej ale też od sprzętu zupełnie nowego i niespotykanego w Ziemi Ojczystej. Nie wszystkie te wynalazki tak naprawdę są *wunder*. Niektóre jednak niestety są.

Do najbardziej znanych *Wunderwaffe* należą:

Eugenika:

Pod tą nazwą rozumie się prowadzone w III Rzeszy działania mające na celu ulepszenie niemieckiej rasy panów. Te obejmują różne dziedziny życia: od zabijania niepełnosprawnych i upośledzonych, na próbach rozmnażania psioników i inżynierii genetycznej kończąc. Najczęściej jednak pod tą nazwą rozumie się dwa, zaawansowane programy militarne służące do produkcji superżołnierzy.

- doktor Konigsberg: Prawdziwe imię i nazwisko: Grażyna Królewiec. Urodzona w Polsce, studiowała biologię ze specjalizacją w genetyce na Uniwersytecie Warszawskim. Tam też zrobiła doktorat. Usunięta z uczelni karnie za nazistowskie przekonania. Zbiegła do Niemiec, gdzie zapisała się do NSDAP. Po dużych sukcesach w pracy oraz znaczącym wzbogaceniu nauki *Reichu* (Królewiec zabrała ze sobą swój laptop, nauczyła też posługiwać się komputerem wielu niemieckich uczonych oraz pokazała technikom, jak zainstalować system operacyjny) ogłoszona została przez Hitlera „honorową Niemką", a sam Himmler przyznał, że „musiała mieć czystych rasowo, germańskich przodków".

Prócz hodowli superżołnierzy SS Konigsberg zajmuje się badaniami genetycznymi. Jej celem życiowym jest znalezienie genu aryjskiego, będącego dowodem na supremację rasy białej nad całą resztą. Badania te stanowią dla niej nieskończone źródło udręki i frustracji. Jak do tej pory wszystko, co zrobiła udowadnia niezbicie, że ludzie są równi niezależnie od narodowości i koloru skóry.

- DeutscheMedizin: To założona w Niemczech przez kilku biznesmenów z tego kraju (wszyscy byli członkami NSDAP, a część także SS i Gestapo) firma medyczna, która rozwinęła się w ciągu kilku ostatnich lat na czołowego potentata medycznego w Rzeszy. Mimo że posiada przynajmniej

kilkanaście fabryk i laboratoriów nikt nie widział, by cokolwiek sprzedawała na rynku. Głównym źródłem dochodu firmy mają być rzekomo kliniki i sanatoria. Tych jest kilka: w Austrii i Bawarii działają po dwie, przeznaczone są dla zamożnych obywateli Rzeszy, bonzów Narodowego Socjalizmu oraz zasłużonych żołnierzy. Inna działa na południowym wybrzeżu Francji, a leczą się w niej niemal wyłącznie oddani kolaboranci. Pięć kolejnych umieszczono we frankistowskiej Hiszpanii i faszystowskich Włoszech.

Wszystkie ośrodki lecznicze są wyjątkowo luksusowe. Najlepsze sale szpitalne przypominają raczej apartamenty hotelowe. Gorszym oczywiście bliżej jest do zwykłych sal szpitalnych. Budynki wypełnione są wszelkiego rodzaju sprzętem: od rozrywkowego, po medyczny, a tereny wokół nich otaczają obszerne sanatoria i tereny rekreacyjne. Można w nich zakosztować każdej, neutralnej dla zdrowia rozrywki. Na potrzeby gości oddano sale kinowe i telewizyjne, pracownie komputerowe, baseny, sale gimnastyczne, stadniny koni i w zasadzie wszystko, co tylko można sobie zamarzyć. Ośrodki medyczne dysponują też oczywiście najlepszym sprzętem medycznym w Europie za wyjątkiem tego, jakim dysponuje Miasto Matki. Jeśli jednak istnieje jakakolwiek kuracja możliwa do przeprowadzenia w Nowej Europie *DeutscheMedizin* jest w stanie ją zapewnić.

Sanatoria dla dzianych nazistów to jednak tylko poboczna gałąź pracy firmy, będąca w zasadzie metodą na dorobienie sobie rozkręconą przez kilku sprytnych współpracowników organizacji. Faktycznie bowiem *DeutscheMedizin* znajduje się w rękach Zarządu Naukowego Zamkniętego Ośrodka Badawczego Numer 17 (czyli powszechnie znanej Szaraszki), podobnie zresztą, jak bliźniacza firma EuroMed działająca w Europie Środkowej. Uczeni z miasta-państwa, w zamian za dostęp do więźniów obozów koncentracyjnych i niemieckich ośrodków eugenicznych oraz szereg przywilejów zgodzili się na wsparcie nazistowskich badań naukowych.

Z punktu widzenia Szaraszki wymiana była bardzo korzystna. Ich uczeni otrzymali bowiem w zasadzie niewyczerpalne źródło królików doświadczalnych, na których mogą bezkarnie testować wszelkie teorie, które baliby się sprawdzać na mieszkańcach swego miasta. Mogli więc dowolnie kroić, testować leki, zarażać wirusami, dokonywać wiwisekcji mutantów i otwierać głowy przypadkowo schwytanych psioników. Na ich jedno skinienie są setki gestapowców i esesmanów gotowych sprowadzić każdy ich obiekt marzeń.

W zamian płacą czymś, co postrzegają jako szklane paciorki. Niemieccy naukowcy otrzymują więc wgląd w wyniki ich prac i eksperymentów. Dostarczyli trochę sprzętu: kadzie hodowlane dla Koningsberg, skrypty i podręczniki dla jej asystentów, prowadzili kursy dla niemieckich lekarzy, nauczyli ich techników obsługiwać komputery i pomogli rozgryźć wiele „artefaktów" przyszłości ich naukowcom. Ba! Dostarczyli nawet kilkanaście stanowisk komputerowych i rozpadający się ze starości mikroskop elektronowy dla ich uczonych. Nagły postęp techniczny Niemiec jest w dużej mierze ich zasługą. Spora część tego, co dostarcza Szaraszka to śmieci. Niemcy przykładowo otrzymali dużą ilość produktów PROJEKT-u dysponujących sensacyjnymi umiejętnościami, lecz faktycznie mało wartościowych.

Posiadłości *DeutscheMedizin* cieszą się eksterytorialnością. Niższy personel: ochroniarze, pielęgniarki, kucharze etc. najczęściej jest lokalny. Duża część to członkowie SS lub delegaci niemieckich uczelni odbywający tu praktyki zawodowe. Pozostali, zwłaszcza ochrona zostali zatrudnieni przez firmę. Wyższy personel i kadra naukowa pochodzi z Szaraszki 17. To najbardziej lojalni z lojalnych uczeni. Dla bezpieczeństwa znaczna część personelu naukowego i lekarskiego została wyprodukowana w ramach programu PROJEKT.

Placówki w Niemczech, tak jak w Europie Środkowej służą głównie do gromadzenia danych, które następnie wysyłane są do Szaraszki. W Europie Zachodniej odbywają się tylko te badania, które nie wymagają wyrafinowanego sprzętu, za to potrzeba w nich wielu królików doświadczalnych i te,

które są mało etyczne. W Europie Środkowej prowadzi się te, do których potrzeba więcej sprzętu i wykształconego personelu, który łatwo tu zwerbować. Jednak zasadniczo ryzyko zdemaskowania sprawia, że zwykle są one prowadzone na mniejszą skalę. Podejmuje się też tylko takie, które dałoby się łatwo ukryć. Najtrudniejsze eksperymenty oraz takie, do których potrzeba wielu psioników prowadzone są w samej Szaraszce 17 z zachowaniem najwyższej tajemnicy.

Okultyzm

To druga dziedzina, w której hitlerowcy dokonali bardzo dużego postępu. Częściowo udało się to dzięki pomocy ich zwolenników z innych państw, w szczególności Johna Dee i jego czarowników oraz Vlada Drakuli z małżonką. Dzięki przekazanej przez nich wiedzy i specjalistom, a także zastosowaniu germańskich metod naukowych i poświęceniu życia (dosłownie) setek więźniów dokonali przełomów, o jakim zgniłym przybyszom z przyszłości nigdy się nie śniło.

Wojska okultystyczne szkolone są w trzech Dywizjach Szkolnych SS. Są to *Drake, Wehrwolf* i *Zauberer*. Pierwsza z nich powstała przy pomocy rumuńskich specjalistów. W jej skład wchodzą młode wampiry powołane do życia z nazistowskich ochotników, w szczególności z tych, którzy nie nadawaliby się do normalnej służby wojskowej. Wielu przedstawicieli NSDAP ma wątpliwości, czy istoty te na pewno są nadludźmi. Jednak ich możliwości na polu walki przekonują niejednego. Gorzej ze zwyczajami dietetycznymi. Jednak tak długo, jak długo wampiry piją krew *Untermenschen* i wykazują przywiązanie do Narodowego Socjalizmu nikt nie neguje, że są dobrymi Niemcami.

Wilkołaki sprowadzono ze Skandynawii, gdzie jak się okazuje żyły od dawna na odludziach. Himmler do spółki z Rosenbergiem i kilkoma innymi fanatykami orzekli, że istoty te muszą być potomkami nordyckich berserków. Rozpoczęli więc pracę nad przywracaniem ich na łono narodu Niemieckiego. *Fuhrer* miał na ten temat własne zdanie, jednak ostatecznie nie okazało się ono kluczowe. Do programu szkoleniowego dobierani są tylko najodporniejsi fizycznie i psychicznie esesmani. Tylko tacy są bowiem w stanie przeżyć zarażenie wilkołactwem nie postradawszy przy tym zmysłów. Wilkołaki po treningu i okresie obserwacji kierowane są najczęściej do kompanii rozpoznania Waffen-SS.

W porównaniu z nimi program szkoleniowy *Zauberer* jest stosunkowo prosty. Jego zadanie polega na przygotowaniu kompetentnych czarowników. Dzięki pomocy kilku instytucji III Rzeszy i skupieniu się na ciemnej stronie mocy osiągają oni efekty szybciej i pewniej, niż jacykolwiek ich konkurenci. Proces szkolenia i kształtowania mocy łatwo odgadnąć. Zwykle wiąże się on z dużą ilością krwawych ofiar. Czarnoksiężnicy są jednak jednym z najpotężniejszych i najczęściej spotykanych elementów dodawanych do oddziałów Waffen-SS.

Kult Wotana:

W 1933 roku SS wydzierżawiło za cenę jednej marki za rok zamek w Wewelsburgu i natychmiast rozpoczęło pracę nad jego przebudową. Wykorzystano w tym celu siły więźniów z pobliskiego obozu Niederhagen-Wewelsburg. Według planów okolice zamku miały stać się „wzorcową osadą SS", a sama forteca „Centrum Przyszłego Świata" oraz „Siedzibą Wysokiego Dworu SS". Jego wnętrze zaś oddano do wyłącznej dyspozycji *Reichsfuhrera*. Projekt budowy jest monumentalny, a jego datę ukończenia wyznaczono na 20 lat po zakończeniu wojny.

Mimo to w Wewelsburgu działa już „Szkoła SS" zatrudniająca naukowców na usługach organizacji zajmujących się badaniem dziedzictwa German tak z przeszłości jak i z przyszłości, a w jednej z sal znajduje się okrągły, dębowy stół przy którym zasiada Himmler i dwunastu jego najwierniejszych „rycerzy". Tutaj też *Reichsfuhrer SS* zmusza swych podwładnych do ćwiczeń duchowych, praktyk magicznych i kultu pogańskich bóstw. Dzieje się to mimo wyraźnej dezaprobaty Hitlera.

Szczególnie silny jest kult pogańskich, mrocznych bóstw, które faktycznie odpowiadają na modły. Nie wiadomo, co wzbudza ich sympatię. Faktem jest, że wielu członków Waffen-SS doświadcza jednak ich łask.

Cała załoga Wewelsburgu, od dowódcy twierdzy, przez personel naukowy, strażników na najmniej ważnym cieciu czy dziadku klozetowym kończąc to członkowie SS i Waffen-SS. Jedyne inne osoby w twierdzy to robotnicy przymusowi z pobliskiego obozu.

Taktyka Wojsk Eugenicznych i Okultystycznych

Wojska Eugeniczne i Okultystyczne używane są przez dowódców bardzo podobnie. Z wyszkolonych żołnierzy tego typu tworzy się zwykle sekcję, którą umieszcza się w batalionie Waffen-SS obok sekcji przeciwpancernej wyposażonej w rusznice przeciwczołgowe. Sekcje prawie zawsze są tematyczne, tak więc wilkołaki zwykle nie walczą obok wampirów, a psioni obok czarowników. Dzięki temu wszyscy żołnierze znają swoje możliwości.

Część czarowników, wampirów i psioników nie jest kierowana do Waffen-SS, a do Służb Bezpieczeństwa, zwłaszcza do Gestapo przeznaczonych do zwalczania szczególnie groźnych wywrotowców. Szczególnie poszukiwani są w nich telepaci. Superbohaterów i wilkołaki rzadko się do nich kieruje. Te ostatnie służą jednak w batalionach zwiadu. Waffen SS stara się, by każda jego kompania zwiadu posiadała przynajmniej jedną drużynę wilkołaków.

Pogańscy kapłani oficjalnie nie wchodzą w skład militarnego porządku Rzeszy. Jednak wielu oficerów i podoficerów, a nawet szeregowych żołnierzy Waffen-SS służy temu bogu i realizuje jego wolę. Można ich napotkać w każdej jednostce Waffen SS po prostu przez przypadek.

Program Mjollnir:

To kryptonim nazistowskiego programu atomowego. Niemcom już w 1938 roku udało się przeprowadzić reakcję rozszczepienia jądra uranu. Dzięki danym historycznym władze III Rzeszy wiedzą, jak cenne jest to doświadczenie. Od tego roku więc, głęboko pod Alpami wznoszą tajny reaktor. Urządzenie teoretycznie powinno działać i teoretycznie powinno pozwalać na wyprodukowanie bomby atomowej, którą równie teoretycznie powinno dać się odpalić.

Czy będzie działać w praktyce i co pozwoli wyprodukować nie wiadomo. Niemcom, jak każdemu innemu państwu brakuje bowiem uranu. Najbliższe, znane złoża się w Czechach, gdzie trwają o nie krwawe walki. Zdesperowani Niemcy wysłali nawet ekspedycję do Tybetu, jednak wróciła ona z pustymi rękoma. Na razie więc z programu atomowego nie ma pożytku.

Fabryki podziemne:

Duża część niemieckich wynalazków opracowywana jest w podziemnych kompleksach fabrycznych. Przeniesiono do nich najważniejsze firmy i wytwórnie. Gigantyczne schrony powstają od roku 1939, gdy okazało się, że lotnictwo Koalicji może, praktycznie nie niepokojone dokonać ataku na dowolny cel na terenie Niemiec. Schrony zwykle są dość duże, przygotowane zostały natomiast najczęściej wysiłkiem więźniów, z których większość zginęła podczas pracy.

Fabryk tego typu jest kilkadziesiąt. Największe i najstarsze z nich znajdują się w Alpach Bawarskich, jednak nie są jedyne. W 1940 roku, gdy okazało się jasno, że taktyka *Blitzkriegu* może nie wystarczyć przeciwko samolotom naddźwiękowym i pociskom kierowanym rozpoczęto prace nad kolejnymi. Mają one pomieścić najważniejsze, strategiczne obiekty, które posłużyć mają Rzeszy do zwycięstwa w wojnie. Zbudowano je tak, by ustrzegły te instalacje przed jakąkolwiek formą ataku, z uderzeniem atomowym włącznie. Jedyną metodą na ich unieszkodliwienie, to

przeprowadzenie rajdu komandosów (lub najemników), zaminowanie ich od środka i wysadzenie. Oczywiście nie jest to łatwe. Wewnątrz pilnowane są przez doborowe oddziały Wehrmachtu i Waffen-SS. Fabryk i instalacji jest kilka. Najważniejsze z nich to:

- **Projekt Sigurt:** to umieszczona w Alpach Bawarskich tajna placówka naukowa wzniesiona wspólnymi siłami wielu, kluczowych instytucji III Rzeszy. Straż nad nią sprawuje SS, jednak wśród personelu jest też wielu uczonych oddelegowanych z najlepszych, niemieckich uczelni i oficerów Wehrmachtu. Umieszczony w Alpach Bawarskich kompleks strzeże bowiem Nazistowskiego Centrum Badań Komputerowych.

Główna, podziemna sala zajęta jest przez jeden z czołowych, nazistowskich projektów badawczych: „superkomputer" Baldur. Urządzenie, wykonane w całości z niemieckich materiałów składa się z z setek szaf wypełnionych lampami próżniowymi, a programowane jest za pomocą ręcznego przełączania kabli. Zajmuje gigantyczną salę o ogromnej powierzchni wspartej na kliku, kamiennych kolumnach. Prawdopodobnie pochłaniałoby mniej miejsca, gdyby nie fakt, że szafy obliczeniowe ustawiono tak, by tworzyły gigantyczną swastykę. Sprzęt jest mniej wydajny niż jakikolwiek inny komputer działający w Nowej Europie, włączając w to muzealne Odry z Polski.

Prawdziwą mocą ośrodka jest jednak zgromadzone w nim blisko pięćdziesiąt prawdziwych komputerów osobistych i notebooków pochodzących z konfiskat, rabunku, kradzieży i przemytu, złączonych w wewnętrzną sieć LAN. Ta jest niedoskonała, sprzęt działa pod różnymi, często niekompatybilnymi systemami. Sam sprzęt też jest zabawny. Komputery poskręcane są z różnych części, jakie akurat były pod ręką. Niemcy cierpią na deficyt podzespołów. O ile posiadają wiele niewielkich komponentów, jak procesory czy kości RAM, to te większe, trudniejsze do przemycenia jak np. twarde dyski, klawiatury czy monitory są deficytowe. Status w centrum komputerowym mierzy się liczbą posiadanych, bezcennych, bo jednorazowych płyt CD i DVD.

Centrum, mimo swej siermiężności stanowi bardzo ważny punkt dla życia Niemiec stanowczo przyśpieszając postęp techniczny. Dzięki pojedynczej maszynie można bowiem wykonać obliczenia, nad którymi wcześniej pracowały setki osób. Tu opracowano tablice balistyczne, z których obecnie korzysta niemiecka artyleria. Tu projektowano tunele aerodynamiczne i nowe karabiny. Tu zbierane i wyliczane są dane statystyczne. Mimo że celem skorzystania z komputera należy zapisać się do kolejki i czekać nierzadko kilka tygodni wygoda i prostota tych urządzeń budzi wrażenie. Zniszczenie centrum (możliwe np. dzięki wysadzeniu wsporników podtrzymujących sklepienie sali Baldura) wprowadziłoby chaos w niemieckim przemyśle, transporcie kolejowym, nauce, wojsku i administracji.

- **Asgard:** to podziemy kompleks wzniesiony przy granicy z Włochami, daleko (jak ma nadzieje dowództwo Wehrmachtu) poza zasięgiem bombowców Su-24. Mieści w sobie reaktor jądrowy zdolny wzbogacić uran na tyle, by nadawał się do produkcji bomby atomowej oraz eksperymentalną elektrownię atomową. Oba obiekty, z braku paliwa są obecnie nieczynne. Mimo to wykute pracą przymusową tysięcy niewolników sztolnie i galerie podziemne obstawiają dziesiątki esesmanów i żołnierzy Wehrmachtu. Cały czas przebywają w nich niewolnicy i naukowcy. Asgard trzymany jest w pogotowiu, by w chwili, gdy tylko trafi doń pierwszy transport paliwa ruszyć z produkcją broni atomowej.

Mało kto o tym wie, jednak system chłodzenia reaktora został źle zaprojektowany. Doprowadzające wodę rury są dostępne dla personelu. Niewielka ilość semteksu wystarczy, by je zniszczyć. Jeśli tak się stanie w chwili, gdy urządzenie zostanie włączone reaktor przegrzeje się w ciągu kilku godzin i nastąpi z niego potężny wyciek, wiele groźniejszy od tego w Czarnobylu. Oczywiście wnętrze góry posłuży jako naturalny sarkofag i niewiele promieniowania wydostanie się na zewnątrz. Skażenie

wewnątrz będzie jednak tak duże, że zabije każdego, kto ośmieli się wejść do środka.

- Utgard: Jest ściśle związany z Midgardem. Są to cztery kompleksy wzniesione w górach Szkocji, Szwecji, Francji i Grecji. Tłoczą się w nich tysiące robotników niewolniczych przywiezionych z obozów koncentracyjnych dzień i w nocy pracujących przy produkcji rakiet V2, które po wystrzeleniu z ruchomych wyrzutni spaść mają na Polskę. Na razie nikt jeszcze nie widział ich w akcji. Pociski czekają na dostawę broni atomowej.

- ***Kahleberg:*** to położony na terenie Austrii w dawnych kamieniołomach, ukryty kompleks badawczy będący sercem projektu *Ubermensch II* i gniazdem Konigsberg oraz jej sabatu własnoręcznie wyszkolonych specjalistów od mikrobiologii. W wydrążonej przez więźniów galerii podziemnej umieszczono szereg kadzi hodowlanych, komputery, słoje ze szczepami wirusa mutacyjnego, wirówki i inny, niezbędny sprzęt. W zbiornikach pływają zarówno przechodzący mutacje esesmani, jak i niewinne ofiary prowadzonych przez Konigsberg eksperymentów. Niektóre zawierają zanurzone w formalinie zwłoki mutantów. Kompleks jest pilnie strzeżony tak przez tradycyjne jednostki, jak i kilku oddelegowanych nadludzi. W specjalnych klatkach przebywają też poważnie zmienione zwierzęta i więźniowie. Poważnym problemem jest bezpieczeństwo. Brak wyrafinowanych środków ostrożności sprawia, że dzikie szczepy wirusa mutacyjnego przechowywane są w relatywnie łatwych do zniszczeniach zbiornikach. Ich uszkodzenie wywołałoby poważne skażenie biologiczne podziemi, jednak osoby, które by się na to odważyły mogłyby także na tym poważnie ucierpieć. Zagrożeniem jest też ucieczka wirusów ma tereny Austrii.

E) *Abwehra*

Abwehra to niemiecki wywiad wojskowy założony w 1921 roku, jednak prawdziwą świetność osiągną po roku 1935, gdy dowództwo objął nad nim (świętej pamięci jak wierzy większość Niemców) admirał Wilhelm Cannaris. Centrum organizacji mieści się w Berlinie przy ulicy Tirpitzufer 76. Zasadniczo ma ona dwa zadania: wywiad i kontrwywiad. To znaczy: ma zdobywać informacje, które później władze wojskowe i cywilne wykorzystają do zwalczania przeciwników jak i odwrotnie: zapobiegać dostaniu się wrogiego elementu na teren Rzeszy.

Celem sprawniejsze organizacji pracy Abwehry podzielono ją na sześć oddziałów. Dwa z nich nie odgrywają jednak większego znaczenia, zajmują się bowiem zwykłą pracą organizacyjną. Pozostałe to:

- Wydział I – *Geheimer Meldedienst:* Czyli wydział zagraniczny. Zajmuje się pozyskiwaniem informacji poza granicami Rzeszy. Jego agenci obecnie pracują głównie w Hiszpanii, Zwaśnionych Stanach Ameryki, Kolaboracyjnej Irlandii i Szkocji, Włoszech, Szaraszce oraz oczywiście Europie Wschodniej. Zajmują się rozpoznaniem obiektów wojskowych, oceną liczebności i jakości wojska, badaniami przemysłu i nauki przeciwnika, „białym wywiadem" i nasłuchem radiowym.

- Wydział II - *Sabotage und Sonderaufgaben:* Sabotaż i Zadania Specjalne. Wydział ten zajmuje się organizacją dywersji na tyłach wroga, zamachów terrorystycznych, sabotażu i działań myląco-terrorystycznych. Sprawuje też kontrolę nad wojną psychologiczną oraz organizuje Piątą Kolumnę. Jego agenci mają kontakty w wielu organizacjach neonazistowskich całej Europy Wschodniej. Bardzo licznie przedostają się na wschód.

- **Wydział III - *Spionageabwehr und Gegenspionage:*** Co przetłumaczyć można jako Kontrwywiad i Zwalczanie Szpiegostwa. Ta część organizacji ma za zadanie głównie chwytanie szpiegów na terenie Niemiec. Prowadzi kontrole nad oddziałami wojskowymi, pracownikami

przemysłu i sektora cywilnego. Ta część *Abwehry* bardzo często współpracuje z Gestapo i innymi organizacjami policyjnymi.

Zasadniczo *Abwehra* działa w całej Nowej Europie i poza jej granicami. Nie ma większych problemów z rekrutacją agentów. Jej podstawą są oczywiście Niemcy, wyszkoleni i przygotowani w Berlinie, często też zatrudnia osoby innych narodowości. Te przerzucane są na wschód udając dysydentów i zbiegów oraz ochotników do walki przeciwko Nazistom. Druga grupa agentów to tak zwane „Dziady" czyli faktyczni uchodźcy z zachodu, którzy pozostawili w swych domach rodziny i bliskich. Odnalezieni przez niemieckich szpiegów są często szantażowani i zmuszani do pracy jako agenci wroga. Trzecia grupa to neonaziści i skrajni nacjonaliści, często popierający Hitlera. Pozostali to przedstawiciele państw wroga, przekupieni lub zastraszeni. Wbrew pozorom jest wśród nich niewielu Niemców. Żyjąca na wschodzie mniejszość narodowa niemiecka w większości bowiem nie identyfikuje się z III Rzeszą, a z NRD lub została zasymilowana. Większość szpiegów to lokalni zdrajcy.

Abwehra stosuje szczególnie często metodę „Na studenta" służącą do pozyskiwania personelu naukowego oraz właścicieli niewielkich firm sektora nowoczesnej techniki. Sposób ten jest prosty: szpiedzy najpierw proponują duże pieniądze za wykonanie trywialnego zadania (np. obliczenie liczby atomowej uranu, sporządzenie instrukcji obsługi komputera w języku niemiecki etc.) płacąc złotem wymieszanym z *reichsmarkami*. Następnie, gdy te „niezwykle ważne z militarnego punktu widzenia" dane trafią w ich ręce straszą ofiarę wydaniem jej w ręce lokalnego wywiadu, jeśli nie zgodzi się na dalszą współpracę.

Obecnym dowódcą *Abwehry* jest pułkownik Georg Hansen, lojalny wobec NSDAP. Faktycznie władzę nad organizacja dzieli się on ze zdrajcą Wilhelmem Canarisem przebywającym w Czechach. Wielu pracowników organizacji pozostaje wobec niego lojanych i współpracuje z czeskim wywiadem, planuje też obalenie Hitlera. Wewnątrz organizacji toczy się wojna. Wielu jej członków wchodzi w skład siatki von Stauffenberga. Inni są lojalni wobec *Fuhrera* i *Reichu* oraz współpracuje z Gestapo przeciwko własnym kolegom.

Kleine Warshau

To niewielkie miasteczko wzniesione od podstaw w Badenii. Przypadkowy odwiedzający (gdyby jakoś ominął liczne posterunku wojskowe) który jakoś by tu trafił prawdopodobnie przecierałby oczy ze zdumienia. Oto w środku III Rzeszy wznosi się bowiem typowe miasteczko jakby żywcem wyjęte z Polski B. Na ulicach stoją nowoczesne samochody i bankomaty, a spacerujący ludzie rozmawiają przez telefony komórkowe.

Bliższa obserwacja pokazuje jednak, że samochody to stare rzęchy z lat 20 tych oprawione jedynie w karoserie udające czeskie nówki. W bankomatach pieniądze podają ukryci w nich ludzie, a telefony komórkowe to wystrugane z drewna atrapy. *Kleine Warshau* jest bowiem centrum szkoleniowym agentów *Abwehry* przygotowujących się do pracy na wschodzie, gdzie poznają sposób funkcjonowania społeczeństwa i jego zwyczaje, by łatwiej wtopić się w tłum. Jest tu wszystko: biura, gdzie zamaskowane maszyny do pisania udają komputery, dyskoteka na której puszczane są przeboje z Polski, specjalny dom, w którym szpiedzy uczą się, jak zaprogramować pralkę, włączyć lub wyłączyć telewizor pilotem albo jak obsługiwać mikrofalówkę, samoobsługowy supermarket z wrednymi kasjerkami i nieprzyjemnymi ochroniarzami oraz tysiąc innych miejsc. Wszystkie jest tak realistycznie odwzorowane, jak to tylko w III Rzeszy było możliwe.

Operacje *Amnesie* oraz *Mitternacht*:

Są to dwie, tajne akcje prowadzone równolegle przez GESTAPO (*Amnesie)* oraz *Abwehrę*

(*Mitternacht)*. Są one tak tajne, że wiedzą o nich jedynie nieliczni, wierni funkcjonariusze służb desygnowani osobiście przez (kolejno) Himmlera i Canarisa. Większość innych oficerów, nawet tych wyższych stopniem nie zdaje sobie sprawy z ich istnienia. Co więcej ci, którzy przypadkowo zdemaskowaliby ich przebieg są albo zmuszani do przyłączenia się do operacji, lub jeśli ich postawa jest niepewna: natychmiast likwidowani.

Obie operacje mają bardzo zbliżone cele: usunąć wszelkie dowody zdrady Himmlera (*Amnesie)* oraz Canarisa i jego współspiskowców *(Mitternacht)* najlepiej wraz z osobami, które miały z nimi do czynienia. Jako, że dane te w Europie Środkowej są raczej łatwo dostępne (aby zdobyć dane spiskowców wystarczy zajrzeć do encyklopedii) obie organizacje mają pełne ręce roboty i miotają się w berserku. Większość innych służb w Rzeszy zdaje sobie sprawę z tego, że Gestapo i *Abwehra* czegoś szukają w wielkiej tajemnicy, posuwając się przy tym do całkiem irracjonalnej kampanii terroru. Podjęło więc własne śledztwo w tej sprawie. Cały czas rozkręcająca się spirala paranoi i wzajemnej podejrzliwości powoli zaczyna grozić destabilizacją państwa.

Specyficzne lokacje, osoby i miejsca:

Paryż: Miasto Bez Spojrzeń

W trakcie pierwszej fazy Wojny 2.2 Paryż podzielił los Warszawy z 1939 roku. Dowództwo francuskie do końca nie wierzyło, że Niemcy zdecydują się na bombardowania cywilnych miast. Oczywiście podjęto odpowiednie kroki zaradcze: ludności rozdano maski przeciwgazowe, a najcenniejsze dzieła sztuki i zabytki wywieziono. Zdecydowano jednak, że miasto bronić będzie się do ostatniego. Wielu cywilów cały czas sądziło, że za kilka chwil ruszą im na odsiecz oddziały z Polski. Dowódcy mieli natomiast nadzieję, że w chwili, gdy miasto stawiać będzie opór uda mu się przegrupować wojsko i przeprowadzić kontratak.

Krok ten zaskoczył wszystkich, w szczególności Niemców. Rozwścieczony Hitler nakazał zaatakować miasto każdym, dostępnym środkiem. Paryż, licząca blisko 3 miliony mieszkańców metropolia stał się celem pierwszego w tej wojnie nalotu dywanowego. Czy to z rozmysłem, czy też przypadkowo większość bomb zrzucono na nowe dzielnice budownictwa socjalnego. W ogniu ładunków fosforowych zginęło 30 do 60 tysięcy osób. Dokładnej liczby ofiar nie ustalono. Większość starszych dzielnic miasta przetrwała jednak nienaruszona.

Paryż to nadal piękny, lecz wystarczy tylko opuścić główne ulice, by dostrzec, ze znaczą je straszliwe blizny. Widok miasta jest przygnębiający. Zamiast samochodów po jezdniach poruszają się ciągnięte przez rowerzystów ryksze. Ogrody zaorano i zmieniono w pola, by dostarczyć choć trochę żywności. Niedobory tej są stale odczuwalne. Wszystkie tablice zastąpiono niemieckimi napisami, a funkcjonariusze policji obowiązków salutują oficerom okupantów. Z budynków zwisają nazistowskie flagi. Najlepsze hotele zajęte zostały przez niemieckich oficerów. Wynajęcie w nich pokojów nie jest możliwe.

Urodę miasta wykorzystują Niemcy. Ulice pełne jest ich żołnierzy. Paryż jest upragnionym miejscem służby dla niemieckich wojskowych oraz ulubionym miejscem urlopów. Francja w nazistowskiej wyobraźni zajmuje szczególne miejsce. To właśnie ten kraj był głównym, niepokonanym wrogiem w trakcie Wielkiej Wojny. Rzucenie jej na kolana i upokorzenie było więc ważne dla nazistowskiej propagandy. Dziś Paryż z wielką szybkością zmieniany jest w miejsce rozrywki dla znienawidzonego okupanta, pełne domów publicznych, restauracji, kin, teatrów i innych miejsc rozrywki przeznaczonych wyłącznie dla niemieckich żołnierzy, z których francuzom nie wolno korzystać. Sama Francja natomiast staje się powoli nazistowską kolonią.

Kolaboracyjna Republika Szkocji

Kolaboracyjna Republika Szkocji to sztuczny twór utworzony przez Niemców dla ich brytyjskich współpracowników. Dawne, rodowe siedziby szlachty skonfiskowano i oddano czarnoksiężnikom Johna Dee. Ich lochy znów są pełne więźniów, a korytarze przemierzają złe moce.

Jednak tak naprawdę władza Republiki nie sięga poza opłotki Edynbugru. Nacjonalistyczne nastawienie Szkotów i ich wrogość do Anglików były wystarczająco silne, by skłonić wielu z nich do przyłączenia się do Nazistów. Jednak nie na tyle silne, by zrobili to wszyscy. Górzysta okolica i trudne warunki sprawiły, że, jak wieki wcześniej region ten stał się areną krwawych, partyzanckich walk. Szkoci i przybysze z nizin tworzą tu liczne, dobrze zorganizowane oddziały partyzanckie, często utworzone na bazie rozbitych, ale nadal aktywnych oddziałów wojska.

Oddalanie się od głównych szlaków bywa niebezpieczne. Partyzantom brakuje bowiem leków, żywności i pieniędzy na zakup ich na czarnym rynku. Nie wszyscy z nich przejmują się też tym skąd je wezmą. Niektórzy nie różnią się niczym od zwykłych rabusiów.

Kocioł Bałkański

Bałkany zamieszkane są przez kilkanaście nacji, z których połowa się nienawidzi. Nacje te to: Albańczycy, Austriacy, Bośniacy, Bułgarzy, Chorwaci, mieszkańcy Czarnogóry, Grecy, Macedończycy, lokalni Niemcy, Rumuni, Słoweńcy i Serbowie, Turcy, Węgrzy oraz Żydzi. Do tego dochodzą Włosi pełniący rolę okupantów, pewna ilość Polaków i Rosjan, którzy osiedlili się w regionie w XIX wieku a także wampiry, grabieżcy Bestii oraz Morloków i uciekinierzy z Zony. Wszyscy oni przemieszani są mniej-więcej równomiernie. Ważna jest jednak tylko pierwsza grupa.

Niemcy i Austriacy żyją w regionie od XVIII wieku, jednak w większości wierni są swojemu państwu, czyli w tym wypadku III Rzeszy. Podobnie Węgrzy i Rumunii uznają się za poddanych Wampirycznego Królestwa Węgier i Rumunii mającego tu swoje silne wpływy. Włosi to w większości żołnierze okupacyjnej Armii Włoskiej. Wszyscy oni stanowią znienawidzonych z takiego czy innego powodu najeźdźców, których tubylcy najchętniej by się pozbyli. Najlepsze stosunki z ludnością cywilną mają Włosi, którzy nie popisali się takim okrucieństwem jak Niemcy. Na kontrolowanych przez nich obszarach panuje prawo, spokój i porządek. Włoskie oddziały chronią ludność przed bojownikami, potworami, obcymi i całą reszta towarzystwa. W efekcie nie są w prawdzie lubiani, ale są tolerowani. Pozostałe nacje są natomiast powszechnie znienawidzone.

Albańczycy, Bułgarzy, Czarnogórcy, Grecy i Słoweńcy najczęściej zamieszkują terytoria swoich państw. Tworzą dość zwartą, jednolitą ludność. Mniejsza część z nich rozsiana jest po całych Bałkanach. Podobnie, jak inne narody tego regionu są skłóceni ze wszystkimi wokół, jednak, z racji osiedlenia w monolitycznych osadach rzadko są ofiarami ataków. Każda z tych nacji pragnie jednak wolności i toczy walkę o jej odzyskanie.

Serbowie to ludność słowiańska, żyjąca na mniej – więcej tych samych obszarach, co Bośniacy i Chorwaci. Posiadają własną, odrębną kulturę, są bardzo niezależni i pragną własnych państw. Uważają się za odrębny naród posiadający prawa do własnego terytorium.

Chorwaci myślą dokładnie tak samo, jak Serbowie. Przy czym problem polega na tym, że obydwa państwa musiałyby dzielić wspólne terytorium. Między obydwoma narodami panuje więc wrogość. Chorwaci są silnie separatystyczni. Jako, że stanowią mniejszość popierani są przez Niemców. Wielu z nich uważa, że stanowią naród germański, a nie słowiański. Serbów uważają więc za podludzi, których należy wymordować.

Bośniacy nie czują odrębności narodowych. Nigdy nie wykształcili się jako naród. W przeszłości,

gdy Bałkany były okupowane przez Turków wielu z nich weszło w skład tureckiej administracji. Niejeden też przeszedł na Islam. Ci ponownie są znienawidzeni przez wszystkie inne nacje zamieszkujące ten region.

Całe Bałkany są areną walk między żołnierzami Włoskimi, Niemieckimi i Węgiersko-Rumuńskimi oraz bośniackie i albańskie oddziały Waffen-SS z jednej strony, a oddziałami partyzanckimi, bandytami i czasem jednostkami specjalnymi z Europy Środkowej. Partyzantek w regionie jest kilkadziesiąt. Do najważniejszych należą jednak:

- **Czetnicy:** Stanowią narodową partyzantkę Jugosławii złożoną głównie z Serbów i w mniejszej liczbie z przedstawicieli innych narodowości. Ich celem jest wyzwolenie wielonarodowego państwa jugosłowiańskiego z rąk wrażych mocarstw, ukaranie Chorwatów oraz niedopuszczenie do tego, by kraj wpadła w ręce komunistów Tito. Walczą głównie po stronie Koalicji przeciwko Osi i Ustaszom. Jednak zdarza się, że zawierają sojusze z okupantem przeciwko Narodowej Armii Wyzwolenia Jugosławii.

- **Narodowa Armia Wyzwolenia Jugosławii:** Międzynarodowa partyzantka, której szeregi składają się z przedstawicieli wszystkich narodowości zamieszkujących Jugosławię. Dowodzi nią Jozip Broz Tito. Członkowie Armii są komunistami. Nikt nie wie, skąd im się to wzięło, tym bardziej, że Związek Radziecki w Nowej Europie nie istnieje od 22 lat. Niemniej jednak pozostają wierni przekonaniom. Walczą po stronie Koalicji przeciwko Osi i Ustaszom oraz z własnej inicjatywy przeciw Czetnikom.

- **Ustasze:** Chorwaccy nacjonaliści, walczący po stronie Osi. Uważają się za potomków dawnych plemion germańskich i dalekich krewnych Niemców. Nienawidzą Serbów, prześladują też Cyganów i Żydów. Odpowiadają za liczne mordy i czystki na ludności cywilnej. Ustasze preferują „rękodzieło”, swoje ofiary bardzo chętnie zabijają przy użyciu noży, siekier, pałek i innej broni białej, by nie marnować nabojów. Posuwają się przy tym nieraz do tak barbarzyńskiego okrucieństwa, że przerażone oddziały Wehrmachtu i Waffen-SS niekiedy rozbrajają ich bandy. Walczą głównie przeciwko Czetnikom i Narodowej Armii Wyzwolenia Jugosławii oraz Koalicji. Schwytanych przemytników wieszają.

- **Partyzantka Albańska, Bułgarska, Czarnogórska, Grecka i Słoweńska:** Trzymają się swojego terytorium, zamiast krążyć po całych Bałkanach. Dążą do wyzwolenia swoich krajów i republik jugosłowiańskich. Walczą po stronie Koalicji przeciwko Osi, a także przeciwko wszystkim obcym grupom partyzanckim, które wejdą na ich teren oraz własnej partyzantce komunistycznej.

- **Albańscy, Bułgarscy i Greccy Komuniści:** Chcący odbudowy ich państw w wiadomym ustroju. Walczą przeciwko wszystkim (wliczając w to własne, narodowe partyzantki) za wyjątkiem wojsk państw Koalicji, Narodowej Armii Wyzwolenia Jugosławii oraz innych partyzantek komunistycznych, z którymi wiąże ich sojusz.

- **Przemytnicy:** składają się z ludności lokalnej, przybyszów z Europy Środkowej, uciekinierów z Zony i włoskich kombinatorów. Starają się zarobić szmuglując broń i zaopatrzenie dla partyzantów. W miarę możliwości wolą nie wdawać się w walki. Jeśli sytuacja ich do tego zmusi strzelają do wojsk Osi, Ustaszy i siebie nawzajem.

Magia Skandynawii

Skandynawia pokrywa teren cztery razy większy od Polski, zamieszkana jest jednak przez zaledwie

10 milionów osób. Gęstość zaludnienia jest dwudziestokrotnie niższa od tej w Europie Środkowej. Większość krainy to las, góry i tundra. Na pierwszy rzut oka nie różniła się od tej krainy, którą Niemcy znali ze swojego świata. Był to jednak tylko pozór wynikający z ich ignorancji. Kraina pochodziła bowiem z silnie magicznego wariantu Ziemi. Wkroczenie do niej oddziałów niemieckich doprowadziło do tego, że najeźdźca musiał skonfrontować się z mocą tej krainy.

Skandynawskie siły czarnoksięskie różnią się od tych rządzących Wielką Brytanią, czy Rumunią udomowionych i poskromionych. Magia Skandynawii wciąż pozostaje mroczna, dzika i niepowstrzymana. Ilość żyjących tu, nadprzyrodzonych istot nie jest obecnie znana. Według niektórych może być ich nawet tak samo dużo, jak ludzi. Najpotężniejszą z nich jest:

- **Królowa Śniegu:** Według legend daleko na północy Finlandii, za kręgiem polarnym wznosi się ogromny, stworzony z lodu zamek. Tam też żyć ma okrutna Królowa Śniegu. Nikt nie wie, kim tak naprawdę jest. Jedni twierdzą, że córką lodowego giganta, inni, że potężną czarownicą. Niewielu widziało ją na własne oczy. Ci twierdzą, że jest niezwykle piękna, jednak zimna, tak fizycznie, jak i duchowo. Jej dotyk aż pali ciało. Władczyni ma być kapryśna, inteligentna i przebiegła, jednak rzadko co porusza jej serce. Jeśli już, to najczęściej nienawiść lub gniew. Pustka emocjonalna nie jest jednak stanem, który jej odpowiada. Cały czas poszukuje więc nowych wrażeń, czegoś, co byłoby w stanie poruszyć jej serce i ogrzać je choć na chwilę. Jednak to jest – całkiem dosłownie – uczynione z lodu. Wszystkie obiekty, które trafią na jej dwór są w najlepszym razie zabawkami na krótką chwilę. Szczególnego pecha mają zwłaszcza istoty ludzkie, które szybko odkrywają, że są same w środku lodowego zamczyska na pustkowiu.

Królowa jest jednak faktyczną władczynią i rzeczywiście posiada licznych poddanych. Służą jej lodowi olbrzymi, duchy północnego wichru, wilkołaki, pomniejsze czarownice, kamienne trolle i dziesiątki innych istot. Prowadzi politykę jak prawdziwa władczyni, przyjmując na swym dworze zarówno nazistów, jak i przedstawicieli Ministerstw X. Na razie jest neutralna, choć nie kryje pogardy dla narodowego socjalizmu. Postąpi jednak tak, jak każe jej racja stanu.

Królowa całą północ uważa za swą własność. Ludzie niewiele ją obchodzą. Drzewa, zwierzęta, ukryte w ziemi skarby i złoża natomiast traktuje jak coś, co jej się prawnie należy. Rabunek, zniszczenie natury czy straty w pogłowiu mogą wzbudzić jej gniew tak, jak każdego innego władcy, podobnie jak cierpienia jej „poddanych”. A królowa nie zna litości.

Otton Skorzeny:

Jego historia potoczyła się inaczej, niż w rzeczywistości. W 1931 roku przyłączył się do austriackiego odłamu Partii Nazistowskiej i niemal natychmiast został wyłowiony do służby przez program „pozyskiwania talentów” na podstawie „danych historycznych”. W trakcie anszlusu Austrii odznaczył się bohaterstwem chroniąc jej prezydenta przed GROM-em. W 1940 roku walczył na Bałkanach gdzie ponownie zasłużył się podczas brawurowej akcji wysadzenia wyrzutni rakietowych Grad broniącej Aten. Inną jego znaną akcją jest nieudany zamach na premiera Moskwicza podczas którego omyłkowo zabity został jego brat Ziemowit wraz z małżonką. Od tego momentu Skorzeny stał się prywatną obsesją polityka.

Skorzeny jest zadeklarowanym nazistą, członkiem NSDAP i SS, jednak w odróżnieniu od wielu innych nie jest fanatycznym kretynem. Przeciwnie, to przebiegły, realistycznie myślący, odważny, ale nie unikający podstępu wojownik i charyzmatyczny przywódca. Czyni go to tylko znacznie groźniejszym przeciwnikiem.

Gang Szpicbródki:

Stanisław Antoni Cichocki zwany jako Szpicbródka to urodzony na terenie carskiej Rosji Polak.

Zawodowy kasiarz i kryminalista, człowiek wykwintny i dość elegancki. Zna kilka języków. W trakcie Restartu bawił w Austrii, skąd w 1920 roku wyemigrował do III Rzeczpospolitej. Rok później zatrzymany za prowadzenie samochodu bez prawa jazdy. W areszcie spotkał swojego krewnego, grafika komputerowego Józefa Cichockiego zatrzymanego pod zarzutem fałszerstwa. Tydzień później wyszli za kaucją i tyle ich świat widział...

Obecnie w skład gangu wchodzi kilka osób różnych narodowości, w tym krawiec, dwóch specjalistów od high-techu i jeden były szef ochrony bankowej. Zajmują się tym, co Szpicbródce wychodziło najlepiej: okradaniem banków. Korzystają przy tym z zachodnioeuropejskich, niskich standardów zabezpieczeń i fałszywych paszportów dyplomatycznych.

Wampiryczne Królestwo Węgier i Rumunii

Siły Zbrojne: 200 000 osób
Ustrój: Monarchia absolutystyczna

W zasadzie są to dwa, odrębne państwa, jednak już od kilku stuleci łączy je unia personalna. Kontrolę nad nimi sprawują bowiem Vlad Palownik nazywany często Drakulą oraz jego małżonka Elżbieta Batory zwana też Krwawą Królową. Gdyby nie fakt, że obydwoje władcy są wampirami państwa te uchodzić mógłby za typową monarchię absolutną. Całość władzy ustawodawczej, sądowniczej i wykonawczej spoczywa w rękach koronowanych głów, obywatele natomiast mogą co najwyżej słuchać poleceń. Nigdy też nie słyszano tu o prawach cywilnych czy konstytucji.

Styl życia

Prawodawstwo to nie jedyne pole, na którym Węgry i Rumunia są zacofane. W zasadzie społeczeństwa te wyglądają, jak wyrwane z XIX wieku. Większość, czyli około 90 procent ludności nadal żyje na wsi. Przemysł jest bardzo słabo rozwinięty, podobnie jak reszta infrastruktury. Większość pracy wykonuje się dzięki sile zwierząt lub bardzo prostym maszynom. W prawdzie transport na większe odległości odbywa się dzięki kolei, jednak na krótsze dystanse nadal używa się koni, bryczek i wozów. Samochody są bardzo nieliczne, służą też raczej jako oznaka statusu, niż praktycznie używane narzędzia. Jakość dróg nawiasem mówiąc także jest okropna. Większość z nich to zwykłe gruntówki.

Przemysł maszynowy jest tu stosunkowo nieliczny i tak naprawdę dopiero raczkuje i to nawet pomimo faktu, że Węgrzy produkują własne czołgi oraz samoloty. Wyłania się z tego obraz tragedii i rozpaczy. Niemniej jednak nie jest to do końca prawdą. Gdyby nadal trwał historyczny 1941 rok Węgry i Rumunia byłyby państwami bardzo silnymi. Nawet dziś mają PKB wyższe od Hiszpanii czy Portugalii.

Siły zbrojne

Lokalne siły zbrojne zasadniczo nie uchodzą za szczególnie dobre. Posługują się zacofanymi, nawet jak na warunki Osi doktrynami militarnymi i sprzętem. W całości opierają się na żołnierzach poborowych, walczących najczęściej w formacjach strzelców, kawalerii i artylerii. Te drugie pełnią funkcję mobilnej piechoty. Konie wykorzystywane do transportu ludzi i sprzętu w trakcie walki odprowadzane są na bok, a żołnierze toczą bój pieszo. W prawdzie nadal w skład przepisowego uzbrojenia wchodzą szable, jednak nie stosuje się ich bojowo już od la. Wojska pancerne są bardzo nieliczne. Tworzy je kilka niemieckich czołgów oraz znacznie większa flota tankietek i samochodów opancerzonych wyposażonych w karabiny maszynowe. Także rumuńskie lotnictwo jest raczej słabe. Przeznaczone zostało głównie do zadań zwiadowczych i łącznikowych. Rodzime

samoloty są stare, niczym z pierwszej wojny światowej. Nie byłyby w stanie podjąć walki z jakąkolwiek obecnie używaną jednostką, prócz pojazdów włoskich. Większość maszyn to produkcje niemieckie, głównie wycofywane z *Luftwaffe* Heinkle i Focke-Wulfy.

Siła tej armii leży w czymś innym, niż nowoczesne uzbrojenie. Duża część liniowych oficerów wojsk Węgier i Rumunii to wampiry i thralle. Właśnie one i ich nadludzkie możliwości stanowią podstawę tej armii. Ludzie to jedynie słudzy, mięso armatnie mające chronić dowódców za dnia. Traktowani są więc drugorzędnie. Żołnierze najczęściej zarówno nienawidzą lecz jednocześnie obawiają się swych dowódców. Ci natomiast bezwzględnie wymuszają posłuszeństwo za pomocą pistoletów.

Co ciekawe większość rumuńskiego sztabu to śmiertelnicy. Często zresztą dość dobrzy w swoim fachu. Drakula sam był w swoim czasie żołnierzem, doskonale zdaje sobie sprawę, jakie znaczenie mają uzdolnieni dowódcy i nie ma zamiaru rozdawać stopni tylko dlatego, że kogoś pogryzł.

Szlachta Wampiryczna

Rumuńskie społeczeństwo jest bardzo wyraźnie podzielone na stany. Zasadniczo składa się ono z duchowieństwa, stanu kmiecego oraz szlachty. Rolę tej ostatniej przejęły wampiry. Pod wieloma względami kraj jest ściśle feudalny. Niemal cała ziemia w państwie należy do wampirów. W prawdzie pańszczyznę zniesiono już sto lat temu, jednak większość chłopów dzierżawi rolę od krwiopijców. Podobnie większość zakładów przemysłowych została założona przez te istoty. Nad respektowaniem praw czuwa rozwinięty aparat urzędniczy i policyjny stworzony przez Drakulę z małżonką. Ten natomiast wsadza do więzień dysydentów i ich rodziny. Pod wieloma względami jego działanie przypomina carską Ochranę. Większość funkcjonariuszy to śmiertelnicy, nieliczni: thralle. Wampiry w Policji są raczej niespotykane. W odróżnieniu jednak od typowego, późnego feudalizmu droga do awansu społecznego nie jest zamknięta. Przeciwnie, każdy, kto zostanie uznany za godnego stania się wampirem bardzo szybko jest przemieniany i włączany do jednej z rodzin.

Zwyczaje żywieniowe

Jak wiadomo wampiry piją krew. Wiele z nich uważa swoich poddanych za trzodę, którą można dowolnie zjadać. W przeszłości słynęły z ekscesów: nocnych polowań z psami na ludzi, kąpieli w krwi dziewic, mordów na nieochrzczonych niemowlętach etc. Po serii buntów z XIX wieku Vlad zakazał tych praktyk. Powołał też stanowisko Wielkiego Łowczego Królewskiego, którego zadaniem była likwidacja wyłamujących się krwiopijców. Stanowisko to piastuje jego brat Radu Piękny.

Większość wampirów odżywia się utrzymując kilku służących, którym płaci za ich płyny życiowe. Osoby te uważane są za posiadające wielki, intymny stosunek ze szlachtą, często piastują ważne stanowiska lub zmienianie są w wampiry. Wiele z nich jest częstowane krwią swych władców, stając się thrallami i przejmując cząstkę ich mocy.

Wielu krwiopijców takie spoufalanie się z jedzeniem uważa za oznakę złych manier. Te obstają przy „dawnych zwyczajach" kultywowanych obecnie potajemnie. Tak długo, jak długo nie ma świadków, a zwłok nie udaje się odnaleźć zwykle nie ma z tym problemów. Do jednych z największych ich zwolenniczek należy Elżbieta Batory.

Bukareszt

Stolicą państwa jest Bukareszt. To urokliwe miasto przez odwiedzających zwane jest często *Micul Paris* co znaczy Mały Paryż. Faktycznie pełne jest (z naszego punktu widzenia) zabytkowych pałacyków, willi i kamienic nadających mu atmosfery staroświeckości oraz tajemnicy.

Wszechobecne, gazowe latarnie i dorożki sprawiają, że odwiedzający czuje się, jakby cofną się w czasie.

Najważniejszym budynkiem miasta jest *Curtea Veche*, który jednak różni się od tego z Ziemi Ojczystej. Dawna siedziba książąt Wołoszczyzny została zburzona już w XVII wieku, a na jej miejscu wzniesiono nowy pałac, który do dziś dnia kilka razy rozbudowano. Wyłożony pochodzącym z Transylwanii marmurem budynek jest ogromny. Wznoszony był tak, by przyćmić wyglądem zarówno siedzibę tureckiego sułtana jak i francuski Wersal. Faktycznie zarówno z zewnątrz jak i od wewnątrz lśni przepychem. Pod samym pałacem ciągnąć mają się lochy, w których rodzina królewska więzi swych wrogów.

Władcy co wieczór spotykają się ze swym ludem pozdrawiając go z jednego z balkonów pałacu. Wychodzi on na Plac Kaźni. Sterczą z niego zaostrzone pale, z których zwisają okaleczone zwłoki ofiar królewskiej sprawiedliwości. Zwykle ofiary to więźniowie, skazańcy, dezerterzy czy buntownicy. Jednak nie jest tajemnicą, że policja – aby dostarczyć nowych – niekiedy fabrykuje dowody przeciwko niewinnym ludziom. Z drugiej strony przekupni, nieskuteczni, skorumpowani lub zdradzieccy członkowie bezpieki też często goszczą na Placu Kaźni.

Władzę w Bukareszcie sprawują dwie osoby. Są to:

- **Elżbieta Batory:** zwana ongiś Krwawą Hrabiną, a dziś Krwawą Królową to żyjąca od 1560 roku wampirzyca. Już we wczesnej młodości znana była z okrucieństwa, z lubością torturowała sługi. Wraz z wiekiem jej skłonności sadystyczne tylko rosły, zasłynęła ze zwyczaju kąpania się w krwi zamęczonych na śmierć dziewic. Była też niezwykle ambitna. Dzięki pokrewieństwu z rodziną królewską, czarnej magii i własnej przebiegłości około roku 1600 została królową Węgier, a około 1650 zawarła małżeństwo z innym, potężnym wampirem: Vladem Palownikiem rozpoczynając istnienie Wampirycznego Królestwa Węgier i Rumunii.

Osobowość Elżbiety Batory łączy w sobie zamiłowanie do sadyzmu i okrucieństwa ze średniowieczną zaściankowością. Z dwójki władców kraju to ona jest tą gorszą. Nadal wyprawia u siebie orgie w trakcie których giną dziesiątki osób, kąpie się w krwi torturowanych ofiar oraz wyczynia inne obrzydlistwa. Jej umysł, w odróżnieniu od umysłu męża nie wyszedł poza ramy XVII wieku. Dlatego też inne wampiry widzą w niej ostoję tradycji i jej protektorkę.

Elżbieta Batory uważa swego małżonka za osobę głupkowatą, pozbawioną ambicji za to skłonną do nowalijek i technicznych zabawek bez praktycznego zastosowania. Większość dworzan to właśnie ją uważa za siłę napędową Rumunii. To właśnie ona zmusiła swego męża do próby przejęcia kontroli nad Bałkanami, Austrią i Europą Środkową. Ona też pracowicie ukręca szyje wszelkim jego bzdurnym pomysłom typu mechanizacji rolnictwa czy elektryfikacji kraju.

Związek państwa Drakula, jak każde małżeństwo polityczne nie jest zbyt udany i nie ma w nim za dużo miłości...

- **Vlad Palownik zwany też Drakulą lub Vladem Wielkim:** Syn Vlada Diabła urodzony w 1431 roku, od roku 1460 wampir. Jest starszy od małżonki o prawie wiek oraz mimo wszystko mądrzejszy. Otacza go opinia okrutnika, ukształtowana głównie dzięki radosnej twórczości poetów opłacanych przez jego wrogów, a w szczególności dzięki wierszydłu o tytule „*Von ainem wutrich der hies Trakle waida von der Walache*" (czyli „O krwawym szaleńcu zwanym Draculą, Wojewodą Wołoskim"). W rzeczywistości Palownik jest doświadczonym żołnierzem oraz zdolnym dowódcą, który – dzięki strachowi, bezwzględności i okrucieństwu – niejednokrotnie już wygrywał przeciwko silniejszym, liczniejszym i lepiej uzbrojonym przeciwnikom.

Oczywiście ulubionym hobby Vlada nie jest wbijanie ludzi na pale i patrzenie jak się wiją. Vlad wbrew obiegowej opinii nie jest sadystą i psychopatą. Jest za to (zauważcie subtelną różnicę) morderczym sukinsynem z krwią na rękach. Jego okrucieństwo zawsze służy konkretnemu celowi. Skłonność do przemocy Vlada leży w jego średniowiecznym sposobie myślenia. Wampir, podobnie jak większość XV wiecznego społeczeństwa jest osobą głęboko wierzącą. Jest też świadom, że w oczach Boga zgrzeszył i jest potępiony. Nawet, jeśli ludzie zapomnieliby jego nieskończone zbrodnie, Stwórca tego nie zrobi. Tak więc, niezależnie co by nie uczynił Drakula jest już skazany na piekło. A skoro tak, to po co się ograniczać?

Faszystowskie Włochy

Niezadowolenie z sytuacji gospodarczej Włoch po I wojnie światowej rozdmuchane jeszcze chaosem Restartu sprawiło, że w 1922 roku dyktatorską władzę nad krajem objął Benito Mussolini, przywódca partii faszystowskiej. Głoszący pogardę dla demokracji, militaryzm i propagujący prawną zasadę wodzostwa polityk uważał, że jedynie twarde rządy są w stanie zapewnić trwałość władzy i spokój. Faktycznie spowodowany wprowadzeniem szeregu robót publicznych spadek bezrobocia oraz liczne sukcesy w walce z przestępczością sprawiły, że państwo dość szybko Włosi uwierzyli w jego słowa.

Cele polityczne Włoch

Głównym, propagandowym celem Faszystów jest odbudowa Cesarstwa Rzymskiego kontrolującego cały akwen Morza Śródziemnego. Idea ta ma korzenie jeszcze w XIX wiecznej doktrynie kolonializmu, w myśl której bogactwo państwa zależy od posiadanych przez nie terytoriów zamorskich. Włosi planują opanować całość wybrzeża Morza Śródziemnego. Obecnie są bliscy realizacji tych planów. Uch wojska okupują Grecję, Albanię, część Jugosławii i prawie cała Afrykę Północną. Powoli myślą więc o wycofaniu się z wojny.

Faszyzm, mimo że w wielu miejscach bardzo podobny do Nazizmu znacząco się od niego różni, nie pogrywa tak na nutach narodowościowych i rasistowskich. Na zajętych terenach Włosi najczęściej tworzą komórki własnej partii faszystowskiej, do których przyjmują członków innych narodowości. Nie postępują też tak brutalnie wobec ludności cywilnej, jak Niemcy.

Mussolini podpisał w 1939 roku „Pakt Stalowy” z Hitlerem, który uczynił z obydwu państw sojuszników. Faktycznie jednak rozgrywa własną grę. Jego wojska brały udział w wojnie z Francją i Wielką Brytanią, lecz uczestniczyły w niej tylko dlatego, że dyktator chciał udziału w łupach. Podobnie jego atak na Grecję i Albanię odbył się bez wiedzy Adolfa Hitlera. Konieczność wsparcia sojusznika w tym przedsięwzięciu rozwścieczyła przywódcę Niemiec. Podobnie sytuację komplikuje polityka Włochów wobec Europy Środkowej.

Włosi od dłuższego czasu odmawiają bowiem wypowiedzenia im wojny. Ich motywacja jest bardzo prosta: we ich racji stanu nie leży konflikt z tymi państwami. Jednocześnie antyklerykalne i rasistowskiej hasła zniechęcają ludność kraju do nazistów. Wprowadzone przez Benito Mussoliniego ustawy dyskryminujące Żydów (zakazujące im między innymi piastowanie stanowisk w urzędach i wstępowanie do partii faszystowskiej) zostały bardzo źle odebrane przez społeczeństwo i poważnie podkopały jego autorytet, nawet pomimo tego, że obowiązują one jedynie na papierze.

Włosi od lat starają się zachować przyjazne stosunki z Polską. Mimo, że między politykami obydwu krajów doszło do wielu pyskówek i sytuacja bywa napięta nie miał miejsca jeszcze żaden

kryzys. Prawda jest taka, że Europa Środkowa jest zbyt odległa od Półwyspu Apenińskiego, by rządy tych regionów wzajemnie się sobą przejmowały. Przeciwnie: mimo że premier Moskwicz co kilka tygodni nazywa publicznie Duce „nazistowskim zbrodniarzem", a ambasador Włoch równie publicznie żąda przeprosin między obydwoma narodami panują dobre stosunki. Powód tej sytuacji jest prosty: w 1937 roku, miesiąc po wystąpieniu z Ligi Narodów Włosi znieśli embargo na produkty z Europy Środkowej (dwa lata później zrobili to Hiszpanie) stając się jej ważnym partnerem gospodarczym.

Nie są jednak tak dobrym, jak mogłyby być. Włochy pozostają gospodarczo zależne od Niemiec, a te nie patrzą łaskawym okiem na Polsko-Rzymską przyjaźń. Dlatego też biznes z Polski spotyka się w tym kraju z szeregiem problemów. Z jednej strony jest witany z otwartymi rękoma, z drugiej: szykanowany, z trzeciej: obserwowany przez środkowoeuropejskie tajne służby. Bardzo wiele zależy też od sytuacji na linii Warszawa-Rzym-Berlin, a ta zmienia się z tygodnia na tydzień. Biznesmeni handlujący z Włochami w jednym tygodniu mogą prowadzić niemal legalne interesy, a w drugim tkwić po uszy w szpiegowskiej aferze lub w więzieniu.

Aby było śmieszniej sojusznicy Polski, Czech i Słowacji także nie cieszą się z tej sytuacji. W prawdzie Kaliningrad, Ukraina i Białoruś również są beneficjentami włoskiego rynku, lecz Warlordzi Zony, Morlokowie, Bestie i Matka prowadzą z nimi wojnę, podobnie jak państwa zachodnie. To, że w tym samym czasie ich sojusznicy handlują z ich wrogiem bynajmniej ich nie cieszy.

- Benito Mussolini: To faszystowski dyktator Włoch. Mimo że od prawie 20 lat rządzi państwem długo utrzymywał w nim fikcję parlamentaryzmu i demokracji. Jednak po serii zamachów, z których część została sfingowana stopniowo ograniczał ją, by ostatecznie znieść w 1939 roku. Człowiek ten, dzięki szeregowi popularnych decyzji oraz sukcesom gospodarczym z początku swoich rządów cieszył się ogromnym poparciem, które jednak, po jego związaniu się z III Rzeszą zaczęło stopniowo topnieć.

Mussolini, podobnie jak wielu późniejszych włoskich polityków jest populistą i krętaczem. Przyciąga do siebie ludzi głównie hasłami narodowymi, obietnicami, demonstracyjnymi pracami publicznymi, paradami wojskowymi i akcyjną walką z mafią. W życiu prywatnym natomiast jest politykiem dbającym niemal wyłącznie o własną korzyść i skorumpowanym. Posiada też przynajmniej kilkanaście mniej lub bardziej oficjalnych kochanek.

Mimo to wygląda na to, że los się do niego uśmiechnął. Niezależnie od sytuacji na froncie Faszystowskie Włochy prawdopodobnie staną się wielkim zwycięzcą II Wojny Światowej. Już zrealizowały wszystkie swoje cele na południu, niemal przy tym nie ucierpiawszy, są też stosunkowo blisko rozpoczęcia własnego programu atomowego. Niezależnie więc od tego, kto wygra na północy Południe należeć będzie do nich.

Milicja Faszystowska i OVRA

Milicja Faszystowska zwana też „czarnymi koszulami" to paramilitarna organizacja faszystowska złożona z ochotników. Głównym celem jej istnienia jest bicie i zastraszanie opozycjonistów. Strukturami i zwyczajami bardzo przypomina SS, które było wzorowane właśnie na niej. Jest jednak mniej liczna, mniej fanatyczna i gorzej wyposażona. Mimo to nadal pozostaje skrajnie niebezpieczna. Główne cele jej istnienia to „ochrona interesów partii faszystowskiej i dbanie o porządek publiczny". Faszyści realizują to bardzo prosto, poprzez pranie każdego, kto się wychyla. Ich podstawowym narzędziem pracy są pałki z twardego drewna. Działania Milicji faszystowskiej bardzo często niewiele różnią się od sponsorowanego przez państwo chuligaństwa, z tą różnicą, że jej członkowie wchodzą w skład wojska (choć zachowują autonomię), mogą dokonywać

aresztowań oraz działają w świetle prawa.

OVRA czyli *Organizzazione Volontaria per la Repressione dell' Antifascismo* (Organizacja Ochotnicza Do Zwalczania Antyfaszyzmu) to włoska tajna policja przypominająca nieco GESTAPO. Prowadzi politykę policyjną, kontrywiadowczą i zwalcza opozycję. W odróżnieniu od niemieckiego kuzyna działa jednak zgodnie z prawem. Aresztowani są sądzeni przez tak zwany Trybunał Specjalny (a nie, jak w Niemczech: trafiają do obozów koncentracyjnych bez wyroków), po którym jednak trudno oczekiwać sprawiedliwości.

Rzym

Stolica Włoch stanowi obecnie centrum szpiegowskiego świata. Państwo utrzymuje relatywnie dobre stosunki zarówno z Europą Środkową jak i III Rzeszą. Pełni więc funkcję pomostu między nimi, podobnie jak w okresie Zimnej Wojny Wiedeń. Niemal każdego dnia zarówno Rzym, jak i turystyczne miejscowości poza nim odwiedzają dziesiątki przybyszów z wrogich sobie państw. W większości są to turyści. Mimo że włoskie kurorty znacząco ustępują standardem tym nad Bałtykiem czy w Tatrach zabytki przyciągają gości. Nie bez znaczenia jest ten fakt, że włoskie morze jest bardziej niebieskie i cieplejsze od Bałtyku. Znaczącą gałęzią przemysłu turystycznego Włoch jest też seksturystyka. Tutejsze prostytutki mają opinię tańszych od tych w Polsce, a poza tym według obiegowej opinii nie można od nich zarazić się AIDS (faktycznie to od kilku lat już można).

Spora część przybyszy przyjeżdża tu jednak w interesach. Teren Włoch jest badany przez firmy z Europy Środkowej, jednak sytuacja geopolityczna sprawia, że na razie nikt ważny (poza Euromedem) jeszcze nie zdecydował się tu zainwestować. Pełno jest tu jednak kombinatorów i wolnych strzelców, którzy pod bokiem OVRA próbują kręcić takie czy inne interesy. Spotyka się więc tu każdy z każdym. Tak więc nocami ambasadorowie Niemiec i Polski negocjują wymianę jeńców, żołnierze GROM-u piją w tych samych kawiarniach, co oficerowie Wehrmachtu, wywiad strzela się z Gestapo, gangsterzy robią interesy z esemanami, stalkerzy sprzedają artefakty funkcjonariuszom Ahnenerbe, a gospodarze udają, że niczego nie widzą, tak długo, jak długo dostają łapówki.

Kościół Rzymski

Rzym jest stolicą Państwa Kościelnego. Mussolini zawarł z nim pakt, który zakończył niewolę watykańską. Kościół Rzymski jest jednym z najbardziej różniących Włochy od jego oryginału elementów państwa bardzo poważnie odbiegającą od jego odpowiednika z Polski oraz wielu innych krajów. W efekcie między organizacjami panuje wrogość i niezrozumienie. Powody są dwa: Kościół Środkoowoeuropejski wdrożył postanowienia II Soboru Watykańskiego, o których nikt na Zachodzie nie słyszał. Rzymianie natomiast czczą anioły zamiast świętych, o czym nikt w reszcie kontynentu również nie słyszał.

Spojrzenie Kościoła Rzymskiego na warunki wyznaniowe Nowej Europy jest dość proste: wszystkich jej mieszkańców: ateuszy, katolików wschodnich, zachodnich, protestantów i prawosławnych uważa za odstępców od jedynej, prawdziwej wiary. Najchętniej też wypaliliby ich ogniem.

Co gorsza Kościół Rzymski posiada ku temu środki. Te skupiają się w dwóch jego skrzydłach. Są to:

- **Zakony Mistyczno-Ezoteryczne:** Powołane we wczesnym średniowieczu celem zgłębiania nauk Archanioła Raziela zwanego też Księciem Magów oraz studiowania chwały bożej. W jednym i drugim osiągnęły ogromne sukcesy. Zakony postrzegane są jako coś pośredniego między

zgromadzeniem świętych mężów, etatowych cudotwórców oraz usankcjonowanych przez kościół czarowników. W swym oryginalnym świecie były też jednym z głównych źródeł potęgi Kościoła Rzymskiego. Mnisi bowiem potrafią nie tylko się modlić i uzdrawiać. Kiedy nadejdzie potrzeba są też w stanie sprowadzić gniew boży (lub przynajmniej coś, co za gniew boży uważają) na głowy grzeszników.

- Zakony Rycerskie: Czyli kolejna idea sprawdzona już w średniowieczu. Zakony rycerskie to mnisi-wojownicy stanowiący zbrojne ramię Kościoła Rzymskiego od czasów krucjat. Co do jednego są to doskonale wyszkoleni żołnierze gotowi w każdej chwili stanąć w obronie wiary... A nie od dziś wiadomo przecież, że najlepszą obroną jest atak. Zakony rycerskie uzbrojone są w potężne, magitechniczne artefakty. Ich członkowie odziani są w zasilane wiarą pancerze wspomagane i stylizowane rusznice zdolne przekształcić energię duchową właściciela w wiązkę śmiertelnie groźnej, skupionej energii jak najbardziej już fizycznej.

- Inkwizycja: To określenie na papieską służbę sądowniczo-śledczą stworzoną w średniowieczu celem poszukiwania i niszczenia heretyków. Oficjalnie została rozwiązana w 1859 roku. Chaos Nowej Europy sprawił, że papież już w 1920 roku reaktywował instytucję. Ta jednak zmieniła metody działania. Obecnie inkwizycja jest raczej organizacją wywiadowczą aktywnie wspieraną przy pomocy środków specjalnych, w tym żołnierzy Zakonów Rycerskich i adeptów Zakonów Mistyczno-Ezoterycznych. Ich rola polega na lokalizowaniu i niszczeniu osób, istot oraz obiektów niemiłych Bogu.

Ich lista jest bardzo szeroka. Obejmuje ideologie (ateizm, komunizm, socjalizm, nazizm, faszyzm), niektóre procesy technologiczne (produkcje broni masowej zagłady i atomowej), uzurpujące sobie władzę boską dziedziny nauki (inżynieria genetyczna), nieczystą medycynę (cyberwszczepy i transplantacje), przeklęte istoty (maszyny myślące, wampiry, wilkołaki, obcy) oraz praktycy szatańskich sztuk (czarownicy, psionicy, programiści sztucznych inteligencji, specjaliści w dziedzinie atomistyki i transplantologii i wielu innych). Kościół jeszcze nie pokazał zębów, jednak inkwizycja prowadzi kilka dochodzeń które prawdopodobnie wkrótce sprawią, że świat o niej usłyszy. Tym bardziej, że nie wyzbyła się starej zasady „Zabijcie wszystkich, Bóg rozpozna swoich!”.

Inkwizycja dysponuje pewną ilością helikopterów transportowych zakupionych w Polsce.

Szlak bursztynowy:

Bursztynowy Szlak był starożytnym szlakiem handlowym. Obecnie pod tą nazwą nazywa się gangstersko – przemytniczy szlak łączący pół Europy. Szlak zaczyna się na szwedzkim wybrzeżu Bałtyku i przecina morze. Zahacza o Gdańsk i Kaliningrad, by ponownie zbiec się w Warszawie. Przecina Lublin, Ukrainę i przechodzi przez Zonę, następnie dociera do kontrolowanej przez Włochów Grecji, trafia do Rzymu, by zakończyć się na południowym wybrzeżu Francji. Transportowane są nim wszelkie możliwe towary.

Z krajów okupowanych przerzuca się głównie ludzi, złoto, dzieła sztuki i kosztowności. W drugą stronę szmugluje się leki, elektronikę, broń i amunicję. Ta trafia zarówno w ręce partyzantów jak i Niemców, którzy płacą nawet lepiej. Zona to głównie źródło legalnych i nielegalnych artefaktów, elektrozłomu i surowców wtórnych. Produkuje się w niej też duże ilości wyrafinowanych narkotyków wytwarzanych w tajnych laboratoriach przez warlordów Zony oraz chemików z Miasta Matki. Faszystowskie Włochy i Szaraszka 17 to źródła towarów luksusowych i „kolonialnych” jak drogie alkohole, czekolada, kawa i herbata niemal niedostępnych w Polsce. Oba kraje są chłonnym rynkiem dla narkotyków, bonzowie z Szaraszki bardzo chętnie kupują też złoto, a we Włoszech bardzo dobrze sprzedaje się technologia i (nielegalne tu) płyty DVD z pornosami. Na miejscu

produkuje się mniej wyrafinowane narkotyki. Kraj ten służy też jako państwo tranzytowe dla broni do Francji i uciekinierów do Europy Środkowej.

Kraje Neutralne:

Hiszpania (i Portugalia) nie jest obecnie odgrywającym zbyt duża rolę w Europie państwem. Tak naprawdę leży na peryferiach kontynentu, poza zasięgiem głównych wydarzeń. Kraj jest bardzo zacofany, nawet Rumunia posiada dużo lepszą sytuację gospodarczą. Co więcej cały czas nie podniósł się po wojnie domowej z lat 1936-1939.

Mimo braku poparcia ZSRR konflikt był niemal równie krwawy, co w autentycznej historii. Rząd Ludowy jako pierwszy skorzystał z pomocy „ludzi z przyszłości" wynajmując duża ilość specjalistów z Kaliningradu. Dzięki pomocy ich doradców wojskowych w pierwszej fazie wojny zdobył dużą przewagę nad przeciwnikiem. Lojalność oddziałów Nowogrodowa skończyła się jednak już pod koniec 1936 roku, gdy najemnicy w ciągu jednej nocy opanowali Madryt likwidując wszelki opór sił komunistycznych, a następnie zbiegli wywożąc samolotami transportowymi cały, hiszpański depozyt złota (podówczas drugi na świecie) oraz uprowadzając Pabla Picasso i Savadora Dallego. Obydwaj teraz przebywają w dobrze strzeżonym, luksusowym budynku w Kaliningradzie. Nowogrodow jest świadom, że cokolwiek namalują sprzeda się za grube miliony, nawet jeśli będzie to płonąca żyrafa... Ku jego zadowoleniu tych ostatnich nie bazgrają, zamiast tego tworząc dzieła o takich tytułach, jak „Złota Klatka" czy „Zapity Gangsterzyna". Zwłaszcza to ostatnie bardzo się podobało admirałowi.

Po wycofaniu się Rosjan Franco z walną pomocą Niemców i Włochów zdołał opanować sytuację w kraju i wprowadził swój rząd. Podpisał też traktat o neutralnej przychylności z III Rzeszą. Ten ostatni: prócz stałości dostaw wolframu oraz dostarczenia dywizji ochotników, która latem 1941 roku ma wzmocnić Wehrmacht na froncie Zony nie jest zbyt mocno respektowany. Co więcej Franco przywrócił obywatelstwo wszystkim Żydom Sefardyjskich (czyli potomkom Żydów wygnanych z Hiszpanii w 1492 roku), nie wydał też Niemcom ani jednego Żyda lub innego dysydenta, uważając, że ich obecność jest wewnętrzną sprawą jego państwa.

Obecnie w szerokim pojęciu Hiszpania posiada opinię Najnormalniejszego Kraju Na Kontynencie. Owszem, panuje w niej bieda, zacofanie i wojskowy dyktator, jednak lud jest pobożny, nie ma tu mafii, nazistów, „Ruskich", czarnoksiężników, obcych i morderczych robotów. Jest za to wino, ciepły klimat i święty spokój. No, chyba, że jest się komunistom, bo takich Franko rozstrzeliwuje.

Jeśli jest się wystarczająco bogatym można też tanio kupić wiejską hacjendę i urządzić sobie w niej przytulne gniazdko, wyposażyć w prawie dowolną technologię i wieść w niej spokojne życie. Wielu emerytowanych mafiozów z różnych części świata już zdecydowało się na tą opcję.

Irlandia, kolejne państwo neutralne również postrzegane jest podobnie. Panuje w nim bieda jeszcze gorsza, niż w Hiszpanii, naród ma opinię ciemnego, de facto rządzą nią antyangielscy radykałowie i kościół. Ponownie nie ma jednak mafii, nazistów i innych dziwolągów. Kraje te często stanowią miejsca ucieczek poszukiwanych kryminalistów z całego świata.

Dziura po Szwajcarii

Szwajcaria miała pecha: znajdował się w niej Wielki Zderzacz Hadronów. Gdy ten uległ awarii kraj dosłownie zniknął. Nie eksplodował, tylko zniknął. W promieniu 100 kilometrów od struktury znajduje się gigantycznej wielkości wyrwa wyglądająca jak wybrana łyżką aż po skałę macierzystą. Czujniki promieniowania oraz większość innych narzędzi pomiarowych w okolicy dosłownie szaleją (głównie na skutek oddawania radiacji przez skały głębinowe). Jako, że od katastrofy

minęło już 22 lata Dziura po Szwajcarii stopniowo napełnia się wodami gruntowymi tworząc śródlądowe morze. Pływające w nim ryby raczej nie nadają się do jedzenia. Pozostałe terytorium Szwajcarii wzięły pod swoją opiekę Niemcy, Austria i Francja. Jak łatwo zgadnąć obecnie jest okupowane.

Zona:

Pod nazwą Zony rozumie się obszar zaczynający się przy granicy Rumuni i ciągnący się wzdłuż wybrzeża Morza Czarnego na Wschód. Drugi, podobny region znajduje się u podnóży Uralu. Z nieznanych przyczyn Restart przebiegał tam inaczej, niż w pozostałych częściach Europy, tak więc zamiast przenieść duże bloki lądu rozrzucił tu osiedla pochodzące z różnych wersji Ziemi, najczęściej wybiegających w przyszłość, czasem bardzo odległą. Ogólnie więc w tym regionie znalazł się blisko milion różnego rodzaju enklaw pochodzących z różnych wymiarów i strumieni czasu. Jak się wydaje mało która z nich oryginalnie znajdowała się na stepach Ukrainy. Co gorsza większość z nich trafiła do Nowej Europy bez koniecznej do ich przetrwania infrastruktury w rodzaju zakładów przemysłowych, magazynów żywności, elektrowni, ujęć wody... W efekcie Zona ucierpiała na skutek gigantycznej w skali katastrofy humanitarnej. W jej trakcie życie straciła większość mieszkańców regionu.

Dziś Zona wygląda jak śmietnisko po zaawansowanej cywilizacji. W większości jej obszar składa się z niezmierzonego stepu. Co jakiś czas jednak wędrowiec natyka się na relikty przeszłości: ciągnące się znikąd donikąd autostrady usłane wrakami porzuconych samochodów, resztki linii wysokiego napięcia umieszczone w miejscach urągających jakiemukolwiek sensowi. Wyrzucone na brzeg, niczym zwłoki wielorybów statki i okręty. Roztrzaskane samoloty i pojazdy nieznanego przeznaczenia. Pozbawione kontekstu zakłady przemysłowe i stacje benzynowe. Oraz ruiny miast ciągnące się przez dziesiątki kilometrów, powoli zarastane przez roślinność, walące się i zamieszkane jedynie przez upiory oraz zwierzęta.

1) Styl życia:

Sposób życia mieszkańców Zony bardzo trudno opisać. Zasadniczo jednak najbardziej przypomina on egzystencję mieszkańców krajów trzeciego świata. Wydarzenia pierwszych lat po transferze przeżyła tylko garstka tubylców. Zamieszkują oni w większości niewielkie osady, najczęściej położone w ruinach ongiś dużych miast lub w innych miejscach dogodnych do obrony. Osady takie mają różną postać i skupiają od kilkunastu do kilku tysięcy mieszkańców. Zwykle zakładane są wokół ujęć wody pitnej. Gdy wysiadły miejskie wodociągi to właśnie ona stała się dobrem, brak którego był najbardziej odczuwalny. Niekiedy osady zajmują całe dawne osiedla, w innych wypadkach są to pojedyncze budowle. Większość z nich, mimo wysiłków mieszkańców jest w złym stanie technicznym. W niektórych regionach ludzie wręcz zrezygnowali z zamieszkiwania w walących się ruinach na rzecz ziemianek, chat z bali lub darni.

Większość osiedli posiada jakiegoś rodzaju źródła energii oraz oświetlenie elektryczne. Zwykle jego źródłem są jakiegoś rodzaju, prymitywne elektrownie, często wykorzystujące turbiny wiatrowe lub wodne, czasem agregaty lub pozyskane z ruin stosy Karpena. Podstawę gospodarki większości osad jest rolnictwo, uprawiane jest w nich też jakiegoś rodzaju drobne rzemiosło i handel. Centralny punkt większości osiedli stanowią targowiska, na których przyjezdni oraz mieszkańcy dokonują transakcji. Większość handlu odbywa się na zasadzie barteru, gospodarka pieniężna jednak istnieje, ale wyłącznie w oparciu o złoto i najważniejsze waluty Nowej Europy. Produkcja w Zonie jest niewielka, większość mieszkańców tego regionu niezbędne im do życia urządzenia zdobywa przeszukując ruiny. Osady Zony cierpią z powodu nędzy i niedostatku, zdarzają się okresy głodu i chorób. Żywność, środki sanitarne i leki są bardzo poszukiwanymi towarami.

Zasadniczo mieszkańców Zony podzielić można na trzy główne grupy. Są to: autochtoni, czyli oryginalna ludność zrujnowanych miast, ludność napływowa, głównie „Tatarzy” oraz przybysze z innych regionów Europy.

Ludność autochtoniczna

To jak łatwo zgadnąć oryginalni mieszkańcy Zony. Większość z nich zginęła. W niegdyś wielomilionowych miastach żyje najczęściej po kilka setek do tysiąca osób, a pozostała część metropolii rozpada się w gruz. Tereny wiejskie mają się jeszcze gorzej. Obecni Autochtoni zwykle porzucili swe oryginalne miejsca zamieszkania, przemieszczając się w regiony, gdzie przetrwanie powinno być łatwiejsze.

Co może dziwić w większości są to ludzie na swój sposób energiczni i przedsiębiorczy. Mimo, że ich cywilizacja i styl życia legły w gruzach nie sposób usłyszeć w ich ustach słowa skargi. W katastrofie Zony zginęły miliony, a dobór naturalny działał tam z bezwzględnym brakiem litości. Obecnie spotkać w niej więc można wyłącznie najbardziej nastawione na przetrwanie jednostki. Czyni to mieszkańców tego regionu niezwykle niebezpiecznymi. Tym bardziej, że wielu z nich nie wahałoby się przed podcięciem przybyszowi gardła dla pary butów.

Mimo to osady autochtonów zwykle są miejscami relatywnie bezpiecznymi, zwłaszcza dla osób uzbrojonych. Oczywiście regułą jest, że miejscowi będą próbować okraść przybysza, chyba, że ten jest w danym miejscu znany i lubiany (lub należy do wzbudzającej strach organizacji). Mieszkańcy osad rzadko jednak mordują gości na terenie swoich osiedli, głównie ze strachu przed odwetem. Ofiarą kradzieży natomiast padają najczęściej przedmioty przydatne do przeżycia, narzędzia, paliwo, pojazdy, rzeczy łatwe do sprzedania, pieniądze w obcych walutach i broń. W większości osad można łatwo wynająć ochroniarzy (którzy najczęściej są lojalni pod warunkiem, że pozostają poza swoim miejscem zamieszkania), zaleca się też spać i jeść w samochodach.

Zdrowi, Zombie i Mutanci

Przez zonę przetoczyły się trzy główne plagi: killergrypa, wirus zombie i wirus mutacyjny. Pierwsze dwie w ten, czy inny sposób zabijały, wirus mutacyjny natomiast tylko odmieniał. Istnieją dwie jego odmiany: eugeniczna i bojowa, przy czym możliwe jest zarażenie obydwoma. Wersja bojowa (która według Euromedu może być zdziczałą odmianą wirusa eugenicznego) zmienia człowieka w oszalałe monstrum o umyśle zdegenerowanym do poziomu zwierzęcia, a niekiedy programuje nowotwory, na które chory umiera w ciągu kilku lat od zarażenia. Większość jej ofiar obecnie nie żyje. Pozostali obecnie tworzą groźne bandy atakujące ludzi.

Wersja eugeniczna prawdopodobnie w przeszłości była używana w do inżynierii genetycznej ludzi. Jest to retrowirus dołączający się do oryginalnego DNA człowieka i kodujący w nim nowe informacje. Był używany w leczeniu szeregu chorób oraz do szeroko pojętych usprawnień. Z jakiegoś powodu zbiegł kodując w zarażonych losowe zmiany i wiele z nich odmieniając do końca życia, podobnie jak ich potomstwo. Podejrzewa się, że wirus ten mógł zostać rozpylony celowo, w akcie desperacji, z nadzieją, że zmiany i „adaptacje” powodowane przez niego ochronią przynajmniej część osób przed śmiercią.

Zasadniczo cała ludność Zony miało styczność z jedną lub drugą formą wirusa (podobnie jak większość Stalkerów oraz spora część wojskowych) i jest mniej lub bardziej zmutowanych. Mutanci są bardzo różni. W zasadzie większość mieszkańców regionu odbiega od standardowego fenotypu. Podczas jednak, gdy niektórzy zostali zmienieni w równie odrażające, co obłąkane pół zwierzęta inni zostali po prostu okaleczeni. Znaczna większość mutantów niewiele różni się od ludzi, a odmienność pozostałych daje się stwierdzić jedynie na podstawie bardzo wnikliwych i

wyrafinowanych badań lekarskich. Mutacje mogą mieć różną postać: od ręki wyrastającej na czole, po zwiększoną odporność na raka. Zdecydowanie częściej spotyka się tą drugą ich kategorię.

Wirus Zombie:
Szczep A (-4): Przenoszony jest przez ugryzienie Zombie. Śmierć i przemiana następują po 48 godzinach. W wypadku ludzi wycieńczonych np. innymi chorobami lub długotrwałym głodem możliwe jest też zarażenie przez kontakt z zarazkami w powietrzu.
Szczep B (-4): Przenoszony jest przez dotyk i kontakt z nosicielami. Nie powoduje widocznych objawów. Po 3 miesiącach ustępuje. Jeśli do tego momentu nosiciel zostanie Wyeliminowany zmienia się w Zombie.
Zarażone Blotki zmieniają się w zombie-Blotki, a figury w zombie-Figury.

Bandy

Bandy są pozostałością katastrofy Zony. Część osób zwyczajnie zdołała przetrwać żerując na słabszych (niekiedy dosłownie). Agresywni i często uzbrojeni bandyci mogli zwyczajnie odebrać innym to, co było im potrzebne. Bandy tego typu istnieją do dziś dnia. Zamieszkują dobrze obwarowane i chronione osady, zmieniając położenie bazy co jakiś czas.

Przedstawiciele band budzą w Zonie powszechny strach. W prawdzie raczej nie atakują silnie uzbrojonych wędrowców, zwłaszcza podróżujących dużych grupach (tym bardziej, że mają łatwiejsze cele), jednak poszczególne osady, handlujący między nimi kupcy etc. obawiają się ich panicznie. Zwykle lęk ten jest na tyle duży, że paraliżuje jakiekolwiek próby oporu. Bandyci wchodzą więc do osiedli, jak do swojej własności, zatrzymują też karawany i „pobierają daninę”... To znaczy: zabierają to, co jest im potrzebne lub im się spodoba, a następnie odchodzą. Zwykle przy tym nie napotykają oporu, chyba, że bierny. Tych, którzy im się przeciwstawią zabijają na miejscu, resztę puszczają wolno.

Bandy zarówno przez Wehrmacht jak i Koalicję Antyhitlerowską uważane są za zagrożenie dla transportów wojskowych (choć ich ataki zdarzają się rzadko) i ogólnej misji stabilizacyjnej w Zonie. Wojsko obydwu stron tępi je więc bez litości.

Gangi lokalne:

Gangi to stosunkowo nowe zjawisko w Zonie, powstało jako odpowiedź na ciągłe zagrożenie ze strony Tatarów, potworów i bandytów. Wielu mieszkańców regionu posiada broń, zdobytą w ten czy inny sposób, liczni są wśród nich psionicy i superbohaterowie. Niektórzy z nich zebrali się w zbrojne grupy celem zapewnienia bezpieczeństwa sobie i swoim znajomym.

Każdy gang posiada własne godło, symbol rozpoznawczy malowany na murach oraz noszony na ciele (w formie tatuażu lub naszywki na ubranie) oraz zespół niepisanych praw i reguł nazywanych kodeksem. Zwykle posiada pod swoją kontrolą jedno lub kilka osiedli, najczęściej położonych blisko siebie. Siły gangów są różne, szacuje się, że miewają od stu, do dziesięciu tysięcy ludzi. Niektóre są w stanie konkurować nawet z Warlordami. Poszczególne gangi łączy bardzo barwna sieć sojuszy, wzajemnych niechęci, zdrad, traktatów pokojowych, zależności, hołdów lennych i poddaństw, małżeństw politycznych oraz wendett i świętych wojen. Przypominają one nieco plemienny układ ludów pierwotnych. Sami członkowie gangów uważają się za elitę wojowników, w odróżnieniu od stanowiących ich zdaniem chłopstwo pozostałych mieszkańców Zony. Starają się więc wyróżniać z tłumu ekstrawaganckim ubiorem i zwyczajem ostentacyjnego noszenia broni.

Aktywność gangów to typowa robinhoonada. We własnym mniemaniu ich członkowie pilnują porządku, zabierają bogatym i rozdają biednym. W pierwszej kolejności zajmują się one pobieraniem pieniędzy za ochronę i wymuszeniami haraczy. Należy zwrócić jednak uwagę na fakt,

że w opanowanych przez gangi okolicach faktycznie jest relatywnie bezpiecznie. Główne zagrożenie stanowią bowiem ich żołnierze, którzy zwykle zostawiają w spokoju osoby, które opłaciły się wchodząc na ich terytorium. Niekiedy też z szacunkiem traktują osoby o udowodnionych umiejętnościach, w szczególności stalkerów i specjalistów. Jako, że większość z nich pochodzi z okolicy, w której działają zwykle też pozostawiają w spokoju jej mieszkańców. Zbytnie spoufalanie się z ich przedstawicielami nie jest jednak korzystne. Identyfikowanie jako przyjaciel jednej grupy natychmiast czyni bowiem z człowieka wroga pozostałych.

Poza funkcją lokalnej milicji gangi zajmują się normalną działalnością przestępczą jak rabunek, produkcja i handel narkotykami, napady na niezależne wioski, stalkerstwo, przemyt i sprzedaż broni czy stręczycielstwo. Wiele, najbardziej wpływowych ma powiązania z Grodziskiem i Wietnamczykami. To właśnie one zwykle produkują lub pozyskują to, co później trafia na ulice Pragi, Krakowa czy Warszawy.

Specjaliści

Pod tą nazwą w Zonie rozumie się dwie kategorie osób: domorosłych mechaników - złote rączki oraz domorosłych lekarzy. Jedni i drudzy uczyli się metodą prób i błędów. Co ciekawe w większości są dobrzy w tym, co robią. Ma w tym zasługę jednak głównie dobór naturalny: w Zonie niezadowolony klient oznacza zwykle zasztyletowanego specjalistę.

Specjaliści cieszą się wśród tubylców specjalnym statusem, trochę podobnym, jak święci. Nawet bandyci zostawiają ich w spokoju. Jeśli jednak coś skopią w sposób krytyczny bardzo często specjalne traktowanie się kończy, a zaczyna samosąd. Skrzywdzenie jednego z nich bez żadnego powodu jest jednak poważnym grzechem w oczach wszystkich mieszkańców regionu, wliczając to nawet wodzów najbardziej zdegenerowanych band. Powód jest bardzo prosty: osoby te zwyczajnie są bezcenne. Przetrwanie mieszkańców (tak zwykłych ludzi i bandytów) często jest uzależnione od jednego czy dwóch mechaników albo lekarzy.

Wśród tej grupki wyróżnić należy osobną kategorię: ekspertów. Jest ich już bardzo niewielu, a ci z nich, którzy mogli dawno już zbiegli do bardziej cywilizowanych regionów. To naukowcy, technicy, lekarze i inżynierowie wykształceni przed Restartem, którzy naprawdę wiedzą, co robią. FutureTechnology, Euromed, Ministersow X czy *Ahnenerbe* szukają ich jak złota. Większość z nich bowiem naprawdę dobrze zna się na swoim fachu.

Stalkerzy

Dla przeciętnego mieszkańca Nowej Europy słowa „stalker” i Zona stanowią jedność. Stalkerzy są bowiem osobami, które penetrują ruiny w poszukiwaniu artefaktów czyli wciąż sprawnych urządzeń technicznych. W odróżnieniu jednak od zwykłych mieszkańców tego obszaru, którym też zdarza się przeszukiwać ruiny oni uczynili to sposobem na życie. Znają wszelkie niebezpieczeństwa krainy i świadomie przemierzają najgorsze, najbardziej skażone i naszpikowane pułapkami miejsca, by wynieść z nich bezcenne skarby, a później sprzedać je za dziesiątki tysięcy złotych, marek lub kredytek.

Przedstawiciele tej grupy pochodzą w zasadzie z całego świata i z każdej grupy społecznej. Są wśród nich rodowici mieszkańcy Zony, obcy, Polacy, Czesi, Rosjanie, Niemcy, Rumuni, Włosi, Tatarzy... Uczeni, awanturnicy, romantycy, przestępcy, wojskowi, łowcy skarbów, dorobkiewicze... Niektórzy z nich pracują w grupach, inni w pojedynkę. Jedni zabierają ze sobą pojazdy wyposażone w najnowocześniejszy sprzęt, inni: tylko to, co zmieszczą w plecaku, niezbyt zresztą wypchanym. Niektórzy pracują dla wojska, ministerstwa X czy korporacji. Inni dla gangów. Kolejni: dla Nazistów. Są też tacy którzy są wolnymi strzelcami, handlującymi z każdym, kto tylko płaci.

Stalkerzy to żywe legendy Zony. O czynach najlepszych opowiada się wieczorami, wielbi się ich i szanuje, a nawet kręci o nich filmy. Powodów takiej sytuacji jest kilka. Po pierwsze: przynajmniej w powszechnym wyobrażeniu są to ludzie bogaci. Dobry łup sprzedany w Polsce pozwala nabyć mieszkanie bez konieczności brania kredytu na trzydzieści lat. Po drugie: ich praca jest bardzo, ale to bardzo niebezpieczna. Wystarczy oddalić się od najbliższej osady tubylców, a trafia się do krainy, nad którą ludzkość całkowicie i najpewniej już nieodwołalnie straciła władzę. Przemierzając ją człowiek musi chronić się przed mutantami, zombie, uważać na pułapki, choroby, walące się budynki i niebezpieczne zwierzęta czy patrole obydwu armii...

Owszem większość doświadczonych Stalkerów potrafi sobie radzić z tymi problemami. Jednak na trzech niedoświadczonych wyruszających na pierwszą wyprawę zwykle wraca tylko jeden...

Cytadele Warlordów

Warlordzi to w większości dawni funkcjonariusze służb bezpieczeństwa, policji i wojska Zony, często przedstawiciele lokalnych reżimów (wydaje się, że demokracja nie była w przyszłych wariantach ziemi ustrojem szczególnie popularnym). Większość z nich w momencie katastrofy dysponowała mniejszymi lub większymi środkami, które zapewniły im przetrwanie pierwszych lat, zwykle kosztem pozostałej ludności. Obecnie Warlordzi kontrolują spore połacie Zony, odstraszając od nich rożnego rodzaju niebezpieczeństwa. Każdy z nich dysponuje prywatną armią wyposażoną w masy sprzętu: począwszy od broni kupionej w Polsce po zabytki i artefakty pamiętające okres świetności regionu.

Obecnie większość Warlordów pełni funkcję możnowładców i udzielnych książąt. Każdy z nich kontroluje pewną ilość osiedli, które zmuszone są wykonywać na ich rzecz mniejsze lub większe prace. Zwykle ich mieszkańcy traktowani są w najlepszym razie jak chłopi pańszczyźniani, a w najgorszym jak niewolnicy. W niewielkim tylko stopniu interesują się natomiast artefaktami, choć wielu ma składy wypełnione nimi po brzegi.

Warlordów jest obecnie już tylko kilku. Większość z nich z interesu wyłączyła konkurencja, państwa Osi i Koalicjanci. Między tymi ostatnimi, a Warlordami sytuacja jest napięta. Zgodnie z opiniami Hitlera każdy mutant jest podczłowiekiem i musi zostać rozstrzelany. Jak łatwo zgadnąć większość samozwańczych władców Zony jak i ich podkomendnych została w mniejszym lub większym stopniu zmieniona przez wirus mutacyjny. Zmusiło ich to do opowiedzenia się po stronie koalicjantów.

Przez tych ostatnich są tolerowani. Dowództwo zdaje sobie sprawę, że to sojusz z diabłem, jednak ich oddziały są zbyt cenne, by robić sobie z nich wrogów, tym bardziej, że wiele wskazuje na to, że mogłyby stanowić zagrożenie dla zaplecza. Polski i jej sojuszników zwyczajnie nie stać na to, żeby walczyć jednocześnie z nimi, jak i z Nazistami. Z drugiej strony: trudno powiedzieć, by między wojskowymi, a paramilitarnymi bojówkami Warlordów panowała przyjaźń. Większość oficerów najchętniej powywieszałaby ich na drzewach. Duch bojowy bojowników jest legendarny, podobnie jak ich waleczność: zawsze są pierwsi w odwrocie i ostatni w natarciu, a trasę ich przejścia znaczą rabunki i gwałty. Większa część z nich jest też od czegoś uzależniona. Niektórzy oficerowie, w tym Matka chwiejny sojusz z Warlordami wykorzystują do badania ich sił oraz rozlokowania ich obozów. Superkomputer prawdopodobnie spróbuje ich całkowicie wyeliminować gdy tylko zniknie zagrożenie dla jego granic.

Sojusz z Warlordami komplikuje jeszcze jednak kwestia: narkotyki. Rynek centralnej Europy jest stosunkowo nieduży, za to chłonny. Powoli moda na nielegalne używki zaczyna też pojawiać się w Europie Zachodniej, zwłaszcza we Włoszech. Nie jest tajemnicą, że największa produkcja heroiny i innych używek znajduje się w rękach Warlordów. To u nich zaopatrują się Wietnamczycy i inne gangi.

Obecnie najpotężniejszymi warlordami w Zonie są:

- Lord Omega: to zdecydowanie najsympatyczniejszy z Warlordów. Nikogo chyba nie zdziwi fakt, że Zamknięte Osiedla Badawcze typu Szaraszka prowadziły między innymi badania militarne. Jednym z nich była próba stworzenia idealnych oficerów i administratorów na potrzeby Rządu Światowego ich macierzystej wersji planety Ziemia. Projekt był zaawansowany, jednak gdy nastąpił transfer, a Rząd Światowy znikł uznano go za nienaukowy i zablokowano. Większość gotowych embrionów trafiła do zlewu, kilka jednak zamrożono w ciekłym azocie na wszelki wypadek. Przypomniano sobie o nich w chwili, gdy Szaraszka 17 zaczęła dogadywać się z Nazistami. Zdecydowano się więc doprowadzić je do częściowej dojrzałości, a następnie wysłać do Rzeszy jako łapówkę w zamian za dostęp do eugenicznych eksperymentów prowadzonych w obozach koncentracyjnych. Pomysł zrealizowano prawie bez potknięć. Niemniej jednak jeden z przyszłych idealnych administratorów po przekazaniu go w ręce wysłanników SS zbiegł i zaszył się w Zonie.

Lord Omega (sam sobie wymyślił tą ksywkę), jak każe się nazywać na pierwszy rzut oka nie wygląda groźnie. W prawdzie stanowi (nieco przegłodzony) przykład aryjskiego ideału, jednak poza tym to zwykły 17 latek. Różnica polega na tym, że młody Omega jest militarnym geniuszem równym królowi Utuwu. Jego cel jest prosty: chce być imperatorem regionu. Zona natomiast stanowić ma najpiękniejsze imperium świata. Co więcej: faktycznie ma talent, żeby doprowadzić ją do tego stanu. Omega na razie buduje swoje siły jednocząc lokalne gangi. W chwili obecnej dysponuje już prawie dziesięcioma tysiącami bojowników, choć brakuje mu sprzętu. Gromadzi też artefakty i szuka centrów produkcyjnych oraz specjalistów, którzy mogliby je uruchomić. Jego problemem (który Omega potrafi jednak przekuć w zaletę) jest to, że większość innych warlordów oraz dowódców koalicyjnych i niemieckich go ignoruje. Jako tako dogaduje się jedynie z Matką, która widzi w nim użyteczne narzędzie.

Organizacja Omegi cierpi jednak z powodu problemów wewnętrznych. Jej lider całkowicie ukrócił handel narkotykami i inne, kontrowersyjne działania. Zdaje sobie sprawę, że na dłuższą metę nigdzie na nich nie zajedzie, a zrazi do siebie tylko rządy państw koalicyjnych. W chwili, gdy wojna się zakończy te na pewno zainteresują się narkobiznesem. Omega, który będzie już wtedy najpewniej dorosły chce być ich partnerem. Wielu jego podwładnych nie może mu tego wybaczyć. W jego organizacji rośnie więc opozycja pod dowództwem jednego z jego poruczników.

- pan Bin Thai: To wietnamski namiestnik na Zonę. Jest wyszkolonym zabójcą, często też porusza się w towarzystwie swoich ochroniarzy kolumną samochodów opancerzonych. Oficjalnie handluje złomem. Faktycznie jego główne zadanie to skup narkotyków i negocjacje cen z innymi Warlordami. Pilnuje też monopolu na szlakach przerzutowych. Każdy pragnący przemycać nielegalne używki do Polski musi mieć zgodę pana Bin Thai oraz sowicie mu się opłacić. Tych, których tego nie zrobią zwykł zakopywać po szyję w ziemi w środku pustkowia i zostawiać na pastwę losu. Niedawno pan Bin znalazł nowy biznes, to jest kwitnący przemyt „towarów kolonialnych" do tej pory kontrolowany przez Grodzisk. Kilku przemytników, którzy odmówili mu opłat zaginęło na środku stepu.

- kapitan Katarzyna Astrachańska: Kapitan Astrachańska i jej (była) kompania (obecnie w sile batalionu, wspierana też przez mniej istotne grupy) Specnazu to najnowszy nabytek Zony. Astrahańska pojawiła się w niej przebojem wiosną 1940 roku, kiedy to jej żołnierze bez strat własnych opanowali cytadelę jednego z narkotykowych baronów, rozstrzelali jej właściciela, a następnie przejęli interes. Od tego momentu Astrachańska powtórzyła numer już trzykrotnie. W przypływach złego humoru każe tytułować się carycą i nie ukrywa, że uważa się za lokalną królową. Według oficjalnej wersji Astrachańska jest kimś w rodzaju banity z Kaliningradu. Sam

Novogrodow wyznaczył nagrodę w wysokości pół miliona złotych za jej głowę. Zważywszy na liczbę, siłę i wyszkolenie gwardii Astrachańskiej pieniądze te są o wiele za małe. Co ciekawe do „carycy Katarzyny” co jakiś czas trafiają posiłki w postaci sprzętu (w tym transporterów opancerzonych i helikopterów), paliwa i ludzi rekrutowanych w byłych republikach radzieckich. Wielu uważa więc, że bandycka władczyni stanowi zaufanego człowieka Nowogrodowa, który na jego zlecenie nieoficjalnie podbija Zonę. Nagroda za jej głowę jest rzekomo tylko maskaradą.

Odkąd ludzie „carycy” obrabowali kilka transportów narkotyków między Astrachańską, a Bin Thai trwa zimna wojna. Bin Thai zdaje sobie sprawę, że jego ludzie ustępują wyszkoleniem komandosom, więc (na razie) nie podejmuje przeciwko niej działań czekając na dogodną okazję. Wynajęcie specjalistów z Kaliningradu nie wchodzi w grę. Z nieznanych powodów odmówili bowiem udziału w tego typu przedsięwzięciu.

Koalicjanci i wojska Osi

Drugą grupę ludności w Zonie stanowią wojska i personel naukowy obydwu stron. Zona jest militaryzowana w zasadzie od początku swego istnienia, gdy państwa Europy Środkowej i Królestwo Węgier i Rumunii próbowały ochronić swoje granice przed pochodzącymi z niej zagrożeniami. Wkrótce potem nadeszła też konieczność ochrony misji wydobywczych, geologicznych i naukowych prowadzonych w jej granicach. W chwili obecnej region jest jednak nasycony wojskiem, jak nigdy dotąd.

Bazy wojskowe i placówki naukowe

W Zonie istnieje kilkadziesiąt baz wojskowych i bliżej nieokreślona liczba placówek i fortyfikacji. Ich miejsce położenia oraz rozmiar jest zmieniane według potrzeb. Główne bazy, jak Wisła, Bug, San, Odra czy Dźwina położone są w okolicach przejętych i odbudowanych lotnisk, mniejsze zwykle wyposażone są w ziemne pasy startowe i lądowiska helikopterowe. Większość dostaw dociera jednak drogą lądową konwojami ciężarówek. W Zonie stacjonują wojska w zasadzie z całej Federacji Antyhitlerowskiej. Współdziałanie jest na porządku dziennym.

Bazy stanowią - jak sama nazwa wskazuje - bazy wypadowe dla patroli oraz grup bojowych odpierających ataki Państw Osi i zdobywających ich terytorium. Niektóre bardziej przypominają miasteczka, niż obozy wojskowe. Zasadniczo są one zamknięte dla cywilów, którzy nie posiadają odpowiedniej przepustki. Wyjątki stanowi oczywiście personel zajmujący się np. sprzątaniem. Faktycznie przy każdej bazie znajduje się wydzielona przestrzeń, w której mogą przebywać zarówno tubylcy cieszący się dużymi przywilejami, jak i obywatele państw koalicji. Jak łatwo zgadnąć enklawy te bardzo często są świątkami różnych, ciemnych interesów. Przy prawie każdej bazie działa też placówka Czerwonego Krzyża i często obóz uchodźców.

Jeśli chodzi o placówki naukowe, to jest nimi gęsto usiana cała Zona. Zwykle są one dużo mniejsze, niż bazy wojskowe, jednak nieźle chronione. Najczęściej dysponują własnymi kamerami monitoringowymi i uzbrojonymi ochroniarzami, czasem werbowanymi z pośród tubylców. Teoretycznie przebywać w nich może tylko personel. Faktycznie jednak wpuszczany jest prawie każdy, a niektóre służą niemal za rozrzucone w Zonie motele.

Jak powszechnie wiadomo nauka w Polsce nie była nigdy rozpieszczana i to się nie zmieniło. Personel naukowy pracuje za psie pieniądze na starożytnym sprzęcie. Ten, kto jednak w placówkach spodziewałby się biedy solidnie się zawiedzie. W prawdzie państwo za dużo nie płaci, ale w Zonie można naprawdę zarobić. W placówkach kwitnie więc nielegalny biznes. Zakres usług jest naprawdę duży. Spora część uczonych to faktycznie ludzie Grodziska lub Wietnamu, wielu z nich wykonuje zlecenia dla wysłanników z „drugiej strony frontu” tym bardziej, że za wklepanie paru danych do komputera można otrzymać od Niemców naprawdę sporą sumkę w złocie. Wojsko

próbowało zrobić z tym jakiś porządek, jednak skończyło się to bardzo wyraźnym sprzeciwem władz poszczególnych uczelni.

- **generał brygady Robert Krośniak** to jedna z osób, które należy wymienić pisząc o Zonie. Dowodzi on 103 Rzeszowską Brygadą Logistyczną, jednostką w całości odpowiedzialną za dostarczanie siłom Koalicji żywności i zaopatrzenia na linię frontu. Krośniak nie jest jednak tylko wysoko postawionym oficerem, ale też człowiekiem numer jeden Grodziska w regionie. Spora część przemycanych w obie strony towarów dostarczana jest na wojskowych ciężarówkach lub pod przynajmniej częściową eskortą wojskowych. Prawą ręką Krośniaka jest major Waaang'haawa zwany dla uproszczenia Azorem z pierwszej brygady powietrzno-desantowej Bestii. Z jakiegoś powodu ten ostatni jest bardzo zainteresowany izotopami promieniotwórczymi.

Polski Czerwony Krzyż, Czerwony Krzyż, Zewnętrzna Akcja Humanitarna

W Zonie działa kilka organizacji mających na celu zapobieganie eskalacji tragedii humanitarnej. Są to Czerwony Krzyż z państw Europy Środkowej (umownie nazywany Polskim Czerwonym Krzyżem), Czerwony Krzyż z państw Europy Zachodniej (umownie nazywany Nazistowskich Czerwonym Krzyżem), dość uważnie kontrolowany przez Faszystów oraz Zewnętrzna Akcja Humanitarna. Pozornie wszystkie organizacje działają na rzecz dobra ocaleńców.

Faktycznie jednak Zachodnioeuropejski Europejski Czerwony Krzyż ma trudności z dostarczaniem pomocy dla mutantów. Naziści uważają ich bowiem za podludzi i nie życzą sobie marnowania na nich środków. Wielu pracowników organizacji ignoruje jednak ten zakaz. Czerwony Krzyż teoretycznie jest niezależny od reżimu, jednak praca w nim bywa niebezpieczna. W stosunku do jego kolegów brakuje mu też sprzętu. Co ciekawe Zachodnioeuropejski Czerwony Krzyż jest organizacją bardzo oddaną pomocy ludności cywilnej, wolną od afer i korupcji. Naziści pilnują, by nic nie splamiło jego opinii. Stoi za tym oczywiście czysty pragmatyzm, a nie miłość bliźniego. Organizacja jest flagą ich części świata i jako taka reprezentuje ją przed społeczeństwami Europy Środkowej, Zony, Włoch i Hiszpanii. Musi więc kojarzyć się z tym, co najlepsze. Nie oznacza to, że ranni żołnierze, którzy dostaną się do jej szpitali są bezpieczni. Gestapo i SS regularnie przeszukuje je w poszukiwaniu zbiegów, „szpiegów", „podludzi" i innych osób niepożądanych. Te są wywożone w głąb terenów okupowanych. Ich los pozostaje nieznany, ale zasadniczo łatwo się go domyślić. Pracownicy Czerwonego Krzyża często starają się ukrywać zagrożone osoby, nie zawsze jednak skutecznie.

Zewnętrzna Akcja Humanitarna jest oceniana bardzo dobrze. Dostarcza fachowej pomocy na najwyższym, dostępnym poziomie. Nikt jeszcze nie wykrył, że niektóre osoby, którym pomaga w dziwny sposób znikają. Większość z nich trafia następnie do laboratoriów w Szaraszce, oraz tych prowadzonych przez Euromed i *Deutsche Medizin*. Plotki o porwaniach i zaginięciach są dość częste. Mimo to najczęściej obarcza się nimi jednak Czerwony Krzyż i Polski Czerwony Krzyż, a nie winowajców. Pracownicy i lekarze Akcji nie zdają sobie sprawy, że ich praca wykorzystywana jest do niecnych celów.

Wszystkie trzy organizacje ściśle ze sobą współpracują. Bardzo wyraźnie otrzymują też pomoc od czwartej, zainteresowanej losem ludności cywilnej siły obecnej w regionie, mianowicie od Matki. Programy superkomputera wymagają, by ta starała się powstrzymywać klęski żywiołowe. Przy czym Matka preferuje raczej wykorzystywanie istniejących struktur niż tworzenie nowych. Zajmuje się więc głównie dostarczaniem żywności, zasobów ludzkich, sprzętu, leków i szkoleniem specjalistów. Dostarcza też środków finansowych i koordynuje działania. Matka jest świadoma krążących plotek o porwaniach i uważa je za prawdopodobne. Skierowała więc część dostępnego sobie personelu do ich zbadania.

Ruiny:

Mimo, że Zona pokrywa olbrzymi obszar Europy Wschodniej w większości jest niezamieszkana. Osiedla ludzkie stanowią mniej, niż jeden promil jej obszaru. Ludność natomiast skurczyła się bardzo drastycznie. Większą część regionu pokrywa step, lasostep i las. Gdzieniegdzie jednak poprzetykany jest ruinami często ongiś ogromnych miast. Pozostałości rozmaitych cywilizacji są dość częste: kolejne pasma budynków spotyka się co jakieś 20-30 kilometrów.

Ruiny w powszechnej opinii stanowią składowiska skarbów. Faktycznie można w nich znaleźć wiele bezcennych rzeczy, począwszy od metali kolorowych na artefaktach i produktach wysokiej techniki kończąc. Stanowią jednak najczęściej smutny widok.

Od zagłady Zony minęło już ponad 20 lat. Jej przyczyną były głód, epidemie, ostra zima oraz w najmniejszym stopniu: najazd Tatarów. W trakcie walk użyto niewiele broni ciężkiej, zwłaszcza przeciwko miastom. Tak więc większość budynków przetrwała w stanie nienaruszonym. Oczywiście sytuacja taka zmieniła się przez lata znacznie. Mimo to prawie wszystkie budowle stoją na swych miejscach. W wielu oknach brakuje jednak szyb, elementy drewniane często rozpadły się na skutek działania wilgoci, a metalowe pochłonęła rdza. Elewacje budynków porasta roślinność, najczęściej różnego rodzaju pnącza, winorośl i powoje. Wyższe piętra i dachy kolonizuje flora skalna i niewielkie drzewka.

Trawniki obecnie na skutek rozrastania się samosiejek oraz dawnej roślinności ozdobnej porastają bardzo gęste zarośla, przez które często trudno się przedostać. Nawet asfaltowe ulice zostały obrośnięte. Często poznać je można jedynie po tym, że trawa na nich jest niższa. Zarośla są dosłownie usiane ludzkimi kośćmi. Trudno stąpać tak, żeby nie zdeptać czyichś, zagrzebanych w płytkiej glebie szczątków.

Wnętrza budynków są przeważnie nienaruszone, jeśli oczywiście nie liczyć śladów działania czasu i sił natury. W Zonie pełno jest więc w pełni wyposażonych mieszkań, sal lekcyjnych, szpitali, posterunków policji, pracowni komputerowych, fabryk, podziemnych garaży... Wszystkie one kryją w swych trzewiach skarby.

A) Niebezpieczeństwa ruin

„Niebezpieczeństwa naturalne"

Eksploracja ruin nie jest ani łatwa, ani bezpieczna. Upływ lat sprawił, że większość budynków w mniejszym lub większym stopniu niszczeje i grozi zawaleniem. Przy silniejszych podmuchach wiatru z nieba sypią się cegły, oberwane arkusze blachy i wypadające szyby. Posadzki, zwłaszcza w miejscach skolonizowanych przez rośliny lubią się rwać i zapadać.

Większość stalkerów unika podróżowania drogami i ulicami, zwłaszcza, jeśli wcześniej ich nie zbadali. W wielu miejscach woda podmyła bowiem nawierzchnię. Człowiek często może przejść bezpiecznie jednak próba przejechania samochodem może zakończyć się wpadnięciem do głębokiej na kilka metrów dziury najeżonej drutami zbrojeniowymi jak wilczy dół. Lepiej też omijać kałuże. To, co z zewnątrz wydawać się może odrobiną mętnej wody ma niekiedy dwa - trzy metry głębokości.

Systemy obronne

W Zonie stoczono krwawe walki. Walczono z gangami, szabrownikami, zombie, mutantami i na końcu z Tatarami. Ruiny pełne są śladów tych zmagań. Bardzo często bardzo groźnych śladów.

Pułapki

Pomijając wszechobecne niewypały, pułapki wszelkiego rodzaju są ich najbardziej typowym przykładem. Podstawowa wersja pułapki to wilczy dół nabity zaostrzonym drutem zbrojeniowym. Można taki znaleźć co kila metrów: zarówno stare i nowe. Starsze to pozostałości zasadzek na zombie. Nowsze zostały wykopane w większości przez łowców dinozaurów. Zwykle są starannie zamaskowane, przez co ich ofiarą może paść każdy.

Drugim typem pułapek są wszelkiego rodzaju miny: począwszy od małych jak piłka golfowa ładunków rozrzuconych ongiś za pomocą amunicji kasetowej, przez sporządzone z beczek z paliwem fugasy, zrobione z czego popadło (od kostek trotylu, przez pełne magazyniki po proch z fajerwerków) „ajdiki" na monstrualnych rozmiarów minach przeciwpancernych i bardzo wyrafinowanych kończąc. Saperzy Wojska Polskiego oceniają, że w Zonie leży kilkadziesiąt milionów różnego rodzaju urządzeń tego typu i co więcej: cały czas podkłada się nowe. W tym zbożnym dziele przodują Koalicjanci. Sama Polska co roku wydaje równy miliard złotych na minowanie. Oczywiście nie są oni jedyną siłą, która to robi. Niestety rzeczywistość tej części świata jest brutalna w związku z tym jednym z najlepszych sposobów na zapewnienie sobie bezpieczeństwa w miejscu zamieszkania jest rozłożenie materiałów wybuchowych na wszelkich prowadzących doń drogach dojazdowych. Niektóre osady obstawiają się ajdikami, tak jak gdzie indziej otaczano się płotami.

Wiele obecnych w Zonie min jako środek rażący używa pocisków z ładunkami przeciwpancernymi lub przeciwpiechotnymi. Te nakierowane są na cel dzięki szeregowi czujników ruchu, akustycznych i ciepła. Żeby zostać taką rażonym wystarczy przechodzić w odległości kilkuset metrów, a nie trzeba na nic nadeptywać.

Flora i fauna

Jak wspomniano: Zonę pokrywa głównie step, lasostep i miejscami las jednakże spore obszary zwłaszcza na wschodzie oraz w okolicach rzek kolonizuje obecnie flora kopalna. Paprocie drzewiaste i nasienne okazały się być lepiej przystosowane do warunków południowej Ukrainy niż lokalne rośliny, a tutejsze doskonałe grunty czarnoziemowe bardzo im zasmakowały. Z oddali wyglądają trochę jak palmy, jednak doświadczony botanik pozna je bez większego problemu. Rosną dość szybko, zwłaszcza w porównaniu z drzewami. Po upływie 20 lat na wielkich połaciach terenu tworzą zielone, szumiące gaje, gdzie indziej natomiast utworzyły nieprzebyte zarośla. Trawiasty step nadal jest formą dominującą, jednak wydaje się, że powoli odchodzi w zapomnienie. Wschodnie regiony Zony kolonizowane są też przez prymitywne rośliny nasienne, zwłaszcza przypominające sekwoje drzewa iglaste, według wielu uczonych pochodzące z okresu jurajskiego. Pospolite są na nich też samosiejki innej, żywej skamieliny: miłorzębu. Rośliny te jednak jeszcze nie osiągnęły pełnych rozmiarów, na razie bardziej przypominają krzaki, niż drzewa. Według badaczy za około 100 - 200 lat dorosną do pełnego rozmiaru czyli około 60-80 metrów.

Niektóre gatunki paproci kopalnych jak orlica bycza, olbrzymkowiec ukraiński, pseudoszparnica truciciel czy wężówka rakotwór posiadają niebezpieczne dla ludzi zarodniki. Ich wdychanie jest zwykle szkodliwe, wywołuje silne reakcje alergiczne, a na dłuższa metę może prowadzić do nowotworów płuc. Duże stężenie zarodników w powietrzu prowadzi też często do kaszlu i podrażnień drug oddechowych, a nawet uduszenia. Chmury zarodników sprawiają, że żołnierze często zmuszeni są do noszenia masek przeciwpyłowych, a tubylcy do obwiązywania twarzy szmatami. Paprocie pylą zwykle w okresie od kwietnia do lipca.

Zarodniki paproci (-2): Po godzinie wdychania pojawia się reakcja alergiczna, duszności i swędząca wysypka. Ofiara otrzymuje karę -2 do wszystkich testów. Jeśli spędzi wśród nich kolejną dobę kara rośnie do -4. Objawy przechodzą po 48 godzinach od opuszczenia skażonego terenu.

Inną interesującą rośliną zamieszkującą Zonę jest agencik nietylkopomarańczowy. To barwny kwiat

z wyglądu przypominający bratki, który kwitnie przez prawie cały rok. Roślina posiada szereg ciekawych metod zdobywania terenu. Jej korzenie wydzielają do gleby substancję będącą bardzo silnym defoliantem, likwidująca po kilku latach na opanowanych przez chwast obszarach wszelkie życie roślinne. Co ciekawe płatki agencika w ciepłe dni parują uwalniając w powietrze związki o działaniach halucynogennych, przeciwbólowych i uspokajających. Ludzie i zwierzęta które zbyt długo pozostają na porośniętych przez nie polach zostają dosłownie uśpieni, w efekcie czego po kilku dniach umierają nawożąc glebę dla roślin. Z uwagi na te związki agencik nietylkopomarańczowy bardzo chętnie jest siany przez warlordów narkotykowych wszędzie tam, gdzie nie rośnie mak i konopie.

Agencik nietylkopomarańczowy (-0, test co godzinę): Postać traci przytomność. Odzyskuje ja po wyciągnięciu z pola kwiatów. W przeciwnym wypadku śmierć następuje po 7 dniach na skutek odwodnienia.

Na Ukrainie bardzo dobrze czuje się barszcz sosnkowskiego, roślina o silnie parzących liściach oraz jego krewniak przez żołnierzy nazywany „barszczusem mutantusem”, po dotknięciu którego ciało dosłownie odchodzi od kości.

„Barszczus mutantus”: Dotknięcie rośliny zadaje 2k8 ran.

Warto wspomnieć też o soi morderczej, czyli krzyżówce kilku odmian zmodyfikowanej genetycznie soi odpornej na szkodniki. Jej liście, które miały wytwarzać substancje odstraszające owady na skutek niekontrolowanych krzyżówek wytwarzają obecnie silną neurotoksynę podobną w działaniu do tabunu.

Tabun, sarin, soman i cyklosarin (-4): Utrata przytomności po liczbie rund równej Wigorowi. Śmierć po 20 minutach.

Nawiedzone miasta

Magia i zjawiska nadprzyrodzone są raczej domeną Europy Północnej, a nie Zony, jednak śmierć takiej ilości ludzi nie mogła przejść bez echa. W opuszczonych dziś miastach umarły miliony, a gdy duchy trafiły do zaświatów okazało się, że nie wszystkie były zdolne znaleźć przeznaczone dla siebie miejsce. Tysiące upiorów ciągle więc nawiedza miejsca, gdzie kiedyś wiodły szczęśliwe życie.

Zasadniczo niemal każdy kompleks ruin zamieszkują jakieś duchy. Większość z nich nie jest niebezpieczna, jednak spotkanie z nimi potrafi być wyjątkowo nieprzyjemne. Widma matek szukających swoich dzieci, dzieci szukających matek, mężów szukających żon, upiory błagające lekarzy, by zajęli się widmami ich konającego (a faktycznie martwego od lat) potomstwa, miasta, gdzie co noc toczą się desperackie bitwy z zombie...

Niekiedy zdarza się, że martwe w dzień ruiny ożywają nocą. Stalkerzy i żołnierze opowiadają o opuszczonych kompleksach, w których w dzień hula wiatr, a które nocą wracają do życia. Zarośla znikają, pozbawione elektryczności latarnie znów świecą, ulice wypełnia gwar ludzi, jeżdżą niedawno zrujnowane samochody, w sklepach pułki uginają się pod ciężarem towarów, a obozującym na trawnikach wędrowcom zmarli przed dwudziestu laty policjanci wypisują mandaty...

Skażenie

Częś ruin jest skażona. Najczęstszy jego typ to skażenie chemiczne. Zasadniczo jego geneza jest różna. O ile w części miejsc powstało prawdopodobnie na skutek wycieków z ośrodków przemysłowych spowodowanych najpewniej uszkodzeniami transferowymi, tak w innych być może stanowić ono pozostałość po użyciu broni chemicznej przeciwko tatarom lub zombie.

Obecnie skażone ruiny niczym nie różnią się od normalnych. Większość trujących związków

unoszących się w powietrzu opadła na powierzchnię ziemi i wymieszała się z glebą. Zatruwają one głównie wody podskórną, a wraz z nią przedostają się do roślin. Zwykle tym nie czynią one szkody. Kumulują się one jednak w liściach i owocach, których jedzenie spowodować może chorobę i śmierć. Wypływająca w takich miejscach woda nie nadaje się do picia i celów sanitarnych. Poruszanie się w skażonych regionach bez masek (i często odpowiednich kombinezonów) jest wyjątkowo niebezpieczne. W kilku miejscach doszło też do wycieku paliwa. To obecnie znajduje się głęboko w ziemi. Gleba w takich miejscach wydaje się non stop płonąć, a w powietrzu w ciepłe dni unoszą się chmury oparów benzyny gotowe wybuchnąć rozpalone przez najmniejsza iskrę.

Skażenie:
- Trujące: Postacie przebywające w tym obszarze co godzinę, co 8 godzin lub co dobę (zależnie od intensywności skażenia) otrzymują 1k6 obrażeń. Obrażenia te kumulują się (np. 1k6 po godzinie, 2k6 po dwóch, 3k6 po trzech etc.)
- Paliwowe: Brak. W momencie zaprószenia ognia (np. na skutek celowego zapalenia go lub strzelaniny) istnieje 25% szans (1 na 1k4) na wybuch. Używa on dużego wzornika i zadaje 2k10 ran. Wycentrowany jest na postaci, która wznieciła pożar.

Prócz chemii w Zonie występują obszary o podwyższonym promieniowaniu oraz skażone czynnikami bakteriologicznymi, głównie wąglikiem. Wszystkie na pierwszy rzut oka są nierozpoznawalne. Jednak uważny obserwator zauważy różnice. Regiony skażone chemicznie i biologicznie są pozbawione życia. Rośliny zwykle wydają się być normalne, jednak brakuje zwierząt. Nie napotyka się w nich na żadne ptaki, owady czy większe gatunki. Jeśli już: to chore i martwe okazy, które przywędrowały z innych okolic.

Radiacja jest trudniejsza do wykrycia. Zwykle bez odpowiednich liczników nie da się jej zauważyć. W mocniej napromieniowanych ruinach zdarzają się jednak odbicia radiowe wychwytywane przez w zasadzie większość urządzeń elektronicznych. Napromieniowane ruiny na szczęście jednak należą do rzadkości. Znaleźć je można jedynie w okolicach czterech czy pięciu elektrowni atomowych, w które (z racji na ciągle aktywne systemy obronno-naprawcze) i tak są unikane przez podróżnych.

Fenomeny

Z jakiegoś powodu grawitacja, przestrzeń i zmysły w Zonie potrafią płatać figle. Człowiek idąc spokojnie może nagle niechcący pojawić się na wysokości szóstego piętra. Niektóre pokoje mają po pięć wejść i ani jednego wyjścia lub odwrotnie: jedno wejście i pięć wyjść, okna pokazują inny kierunek niż powinny. Zdarzają się też ogromne fatamorgany ludzi, zwierząt, obiektów, zjawisk, nawet całych miast. Czasem niemal złośliwie wabią one ludzi w pułapki, czasem po prostu powodują konfuzję. Szczególnie groźne wydają się jednak zjawiska grawitacyjne. Można zostać przez całkowity przypadek zmiażdżonym w miejscu, gdzie przyciąganie jest wiele silniejsze, niż na ziemi lub wyfrunąć w kosmos gdzieś, gdzie jest słabsze. Zjawiska grawitacyjne są niewidzialne, zauważyć je można jedynie obserwując tor lotu ptaków, lub wodę. Tam, gdzie występują ptactwu zdarza się spadać gwałtownie na ziemię, zostać uwięzionym w niewidzialnych klatkach lub wyskoczyć nagle w górę. Także woda zachowuje się dziwnie, tworzy unoszące się w powietrzu bańki, lub nierówności w rodzaju lejów.

Radiooperatorzy opowiadają też o dziwnych, fałszywych transmisjach, zakłóceniach, szumach i innych zjawiskach pojawiających się niekojąco często i regularnie w eterze.

- Trzaski i szumy w eterze: pochodzące z nieznanego źródła zakłócenia radiowe. Powodują karę -2 lub -4 do wszelkich testów używania radia, włączając to zastosowanie komputerów oraz sterowania bezzałogowcem.
- Skrócenie fal: fale radiowe ulegają dziwnemu skróceniu. Każda radiostacja ma zasięg o jeden

stopień krótszy. Niektóre słabe radioodbiorniki przestają w ogóle działać.
- Upiór na linii: wielu mieszkańców wymarłych miast przeczuwając zagładę próbowało wezwać pomoc drogą radiową. W wielu ruinach ciągle działają automatyczne radionadajniki emitujące sygnał SOS i nagrane na taśmach błagania o pomoc. Stalkerzy opowiadają też o duchach zmarłych radiooperatorów, którzy niestrudzenie usiłują sprowadzić ratunek dla swych również martwych przyjaciół. Ponoć czasem udaje im się namierzyć radiostacje podróżników przemierzających obszar. Litania przejmujących błagań o litość i desperackich próźb jest ponoć w stanie doprowadzić do obłędu nawet najtwardszego żołnierza.
- Upiór na radarze: czasem na radarach pojawiają się sygnatury obcych maszyn: zarówno cywilnych, jak i bojowych. Czasem są to obiekty osi lub koalicji, czasem całkiem niezidentyfikowane. Ich zachowanie zależy od okoliczności i za każdym razem inaczej. Maszyny bojowe czasem podejmują atak na instalacje i obiekty wojskowe, cywilne proszą o pozwolenie na lądowanie. Radary, systemy namierzania, radio, systemy obrony aktywnej i pasywnej: wszystko to reaguje na te maszyny, często namierzają też odpalone pociski... Jednak nawiązanie kontaktu wzrokowego z „upiorem" jest niemożliwe. Nie zdarzyło się też, żeby któraś z wystrzelonych przez upiora rakiet dosięgnęła celu.
- Żartowniś: nie wiadomo kim jest żartowniś. Według jednych to złośliwy haker, innych mściwy duch, który wiedzie na pewną śmierć swe ofiary. Żartowniś włącza się na linię zwykle podszywając się pod osobę, którą radiooperator zna lub przynajmniej podsłuchuje. Podaje się za dowódców patroli, zaginionych żołnierzy, informatorów cywilnych i konfabułuje. Wzywa wsparcie, melduje o ruchach przeciwnika, sprowadza ostrzał artyleryjski na własne pozycje...

Nie wiadomo, co dokładnie powoduje te fenomeny. Być może są to uszkodzenia spowodowane pęknięciami rzeczywistości. Zdaniem wielu innych jest to skażenie przemysłowe, powodowane przez maszyny nieznanego przeznaczenia i równie nieznanej zasady działania wciąż pracujących, lub śpiących pod powierzchnią ziemi. Inne mogą być po prostu bronią o nieznanej zasadzie działania.

- **Killer Grypa (-4):** Śmierć po tygodniu.
- Łagodna infekcja retrowirusów mutacyjnych (-2): Przez miesiąc otrzymujesz karę -2 do testów Siły i Wigoru oraz związanych z nimi Umiejętności. Potem gorączka przechodzi. Niestety, twoje dzieci raczej nie urodzą się normalne.
- Syndrom tu-wpisz-swoje-imię-i-mazwisko (-0): Gratulacje! Właśnie podłapałeś wcześniej nieznaną chorobę (to czasem zdarza się stalkerom) powodowaną przez czynnik, o którym nikt do tej pory nie wiedział, że istnieje. Medycyna dzięki tobie znacząco się wzbogaci. Przez miesiąc otrzymujesz karę -2 do testów Wigoru, Siły i Zręczności. Potem uczysz się żyć z zarazą. Leków na nią nie ma, więc możesz przestać martwić się tym, za co będziesz żył na emeryturze.

B) Skarby Zony:

Po cóż ktoś miałby penetrować tak niebezpieczne miejsca, jak Zona? Odpowiedź jest prosta. Wymarłe miasta wypełnione są dobytkiem ich właścicieli, a ten jest często bardzo cenny. Zasadniczo znaleźć w nich można kilka typów przedmiotów:

Rzadkie metale

Powiedzmy sobie szczerze: większość przedmiotów codziennego użytku pozostawionych w Zonie obecnie nie nadaje się już do niczego. Zniszczyła je wilgoć i upływ czasu. Większość przedmiotów, jakie wygrzebać można z gruzów to jednak złom nie nadający się już do naprawy. Jednak bardzo często jest to niezwykle cenny złom. Do wyprodukowania wielu, w szczególności wyrafinowanych technologicznie przedmiotów użyto szeregu cennych i rzadkich metali, z których miedź jest chyba najmniej wartościowa. Z uwagi na wojny oraz brak własnych złóż większość z nich poszukiwane są przez przemysłowców zarówno w Polsce jak i Rzeszy.

W szczególności cenny jest tantal, wykorzystywany do produkcji zaawansowanej elektroniki: począwszy od cyborgów, przez szybkie komputery, smartphony, po pociski sterowane. Pręt czystego tantalu o masie 10 kilogramów jest na skupie w Polsce wart jest blisko 65 tysiący złotych, a z racji na duże zapotrzebowanie cena wciąż rośnie. Zawierający substancję złom jest odpowiednio tańszy, choć należy pamiętać, że tam, gdzie zastosowano tantal użyto też na pewno innych, wartościowych metali.

Artefakty

Większość miast Zony była wyżej rozwinięta od ziemskich. Technologia szła w różnych kierunkach. Bardzo często więc w ruinach można natknąć się na porzucony sprzęt o nieznanym pochodzeniu, nieznanym (ale zwykle łatwym do odgadnięcia i bardzo wartościowym) przeznaczeniu i nieocenionej wartości. Dziś większość przedmiotów codziennego użytku z Zony albo uległa zniszczeniu albo została rozkradziona przez tubylców. Jednak nie cały. Duża część wartościowych przedmiotów nadal znajduje się w ruinach.

O ile sklepy spożywcze zostały bardzo często rozgrabione, tak już elektroniczne najczęściej oszczędzono: w obliczu nadchodzącej apokalipsy nikogo nie obchodziły konsole do gier czy telefony. Co więcej sklepy zawierające najcenniejsze eksponaty zwykle posiadały zabezpieczenia na wypadek wszelkiego rodzaju prób kradzieży czy katastrof budowlanych. Dzięki temu wiele przydatnych przedmiotów od dziesiątek lat bezpiecznie leży w szczelnych gablotach ze szkła kuloodpornego, sejfach i kasach pancernych. Broń, sprzęt medyczny, laboratoria naukowe, pojazdy, leki, paliwo i akumulatory zostały bardzo często celowo zakonserwowane przez posługujący się nim personel na potrzeby przyszłych wydarzeń lub wręcz przyszłych pokoleń. Najczęściej posługujące się nimi osoby zginęły lub uciekły w wyniku głodu, wojen i epidemii. Tak więc tysiące ton nienaruszonego i praktycznie fabrycznie nowego sprzętu po dziś dzień tkwi w solidnych magazynach, których położenie w czasach chaosu zwyczajnie zostało zapomniane.

Wiele artefaktów zabezpieczyły też systemy obronne. Maszyny policyjne zwyczajnie były zaprojektowane do tego, by przejmować porzuconą broń, tworzyć rezerwy leków i zapewniać funkcjonowanie szpitali. Pod ich czujnym okiem spoczywa więc praktycznie nieużywany, doskonale sprawne wyposażenie warte biliardy złotych.

Także prywatne domostwa obfitują w bezcenne znaleziska. W wielu z nich znajdowały się sejfy i kasy pancerne stworzone po to, by dało się w nich bezpiecznie przechowywać wszelkiego rodzaju przedmioty. Ukryto w nich wiele cennych rzeczy. Oczywiście najczęściej znaleźć w nich można banknoty, dziś mające co najwyżej wartość kolekcjonerską. Jednak w wielu miastach Zony obywatele posiadający broń byli zobowiązani przechowywać ją w szafach pancernych. W chwili upadku Zony zdesperowani chowali w nich wszystko, co zwyczajnie uznali za cenne i konieczne do przeżycia: od leków począwszy, przez użyteczne urządzenia, po zapasy paliwa i konserwy. Otwieranie sejfów zwykle więc się opłaca.

Skarby to nie tylko artefakty, ale też wiedza. Ta została skumulowana w tysiącu bibliotek Zony. Budowle te, by mogły spełniać swą rolę musiały być wzniesione w określony sposób, zabezpieczone przed wodą, ogniem i katastrofami budowlanymi. Większość z nich ominęło zniszczenie. Dziś zbutwiałe pułki wciąż uginają się od dziesiątków tomów zawierających gotowe schematy broni i urządzeń, niedościgłych teorii naukowych, leków na praktycznie wszystkie choroby i dziesiątków innych zdobyczy nauki. Czekają tylko na odważnych śmiałków, którzy zechcą dostarczyć je do szpitali

Depozyty bankowe

W większości miast istniały też sklepy jubilerskie i banki oraz oczywiście ich skarbce. Wypełnione dziełami sztuki, bezwartościowymi już pieniędzmi oraz złożonym w depozycie złotem, srebrem,

platyną i kamieniami szlachetnymi w większości zostały nienaruszone lub naruszone tylko w niewielkim stopniu. Niestety banki mają jeden, poważny feler: podłączone są do sieci policyjnej miast. Co oznacza, że gdy dojdzie do włamania roboty strażnicze prawie na pewno usłyszą alarm i zbiegną się tysiącami.

Ocalałe Metropolie:

Nie wszystkie miasta Zony zostały zniszczone w ciągu kilku miesięcy po transferze. Niektóre okazały się być odporniejsze na złą sytuację od innych i po dziś dzień tętnią życiem. Gdzie indziej uciekinierzy ze zniszczonych miast zebrali się w grupy i zaczęli budować nowe życie na gruzach starego porządku. Za najważniejsze miasta regionu uważa się jednak dwie metropolie:

A) Miasto Matki

Motto:

„By żyło się lepiej!”

Pochodzenie: Nieznane
Siły zbrojne: Około 10 000, głównie maszyn myślących
Ustrój: Technokratyczny absolutyzm oświecony

Pośród stepu środkowej Ukrainy wyrasta blisko czteromilionowa metropolia znana światu jako Miasto Matki. Zbliżający się do niej podróżnicy już z daleka widzą las pnących się w niebo wieżowców, wielopasmowe i wielopoziomowe ulice, kopuły gmachów użyteczności publicznej, zieleń parków i terenów rekreacyjnych oraz krążące nad nim maszyny latające. Miasto jest ogromne, lecz nie jest tłoczne. Ulice są czyste i zadbane, ludzie spokojni, policjanci sympatyczni i pomocni. Sklepy i bary kipią od dobrobytu, technologia, komputery, roboty i hologramy otaczają przechodnia na każdym kroku, lecz nie narzucają mu nachalnie. Posiadające własną inteligencję samochody elektryczne suną ulicami bez hałasu... Tak wygląda Miasto Matki.

Matka i jej personel

Jego władczyni i bogini nie posiada imienia, jednak wszyscy mieszkańcy miasta zwą ją Matką, a ona nazywa ich swymi dziećmi. Matka jest superkomputerem. Przyszła na świat w 2176 roku, jako owoc marzeń o dobrobycie, idealnym systemie władzy i państwie opiekuńczym, od momentu swego narodzenia wychowała już pięć pokoleń swych dzieci, bezbłędnie realizując leżące u podstaw jej sztucznej osobowości wytyczne, umożliwiając samorealizację poszczególnym jednostkom, izolując osobniki antyspołeczne, budując dobrobyt, dbając o środowisko naturalne, pokój i bezpieczeństwo oraz sprawiedliwy podział zasobów.

Wszystko to (a komputer uważa, że może być dumny ze swoich dokonań) Matka oraz jej liczni bracia i siostry w ich macierzystym świecie osiągnęli dzięki stałej obserwacji i analizie każdego aspektu życia każdego obywatela od momentu jego poczęcia, po grób. Towarzyszy więc każdym narodzinom i każdej śmierci. Na podstawie tak zgromadzonych danych superkomputer tworzy indywidualne plany edukacyjne, plany pracy, a nawet gospodaruje pozytywnymi i negatywnymi bodźcami, by maksymalnie wykorzystać wrodzone talenty jednostek na korzyść społeczeństwa, oraz utrzymując ich stałą stymulację do dalszej pracy i doskonalenia się. Oczywiście komputer nie zapomina też o najsłabszych, chorych i zmęczonych życiem, którym zapewnia godną egzystencję i czułą opiekę. Matka bowiem kocha wszystkie swe dzieci, nawet te kalekie.

Gdy to konieczne, komputer naprostowuje drogi życiowe swych podopiecznych najpierw dobrą radą, a jeśli ta zawiedzie: stosując przymus, a nawet przemoc w ilości idealnie odmierzonej w

zależności od indywidualnego przypadku. Wychodzi bowiem z założenia, że nawet krnąbrne i niegrzeczne dzieci nadal zasługują na miłość.

W celu uczynienia jej zadania wykonalnym Matkę wspiera liczny personel i dziesiątki tysięcy pomniejszych sztucznych inteligencji: od wyspecjalizowanych botów istniejących w sieci, przez roboty policyjne wszelkiego rodzaju, serwerownie, maszyny sprzątające, naprawcze, medyczne i budowlane, po sztuczne inteligencje poruszających się po mieście maszyn latających i samochodów. Wszystkie one współpracują we wspólnym obowiązku utrzymania porządku i spokoju. Wspiera je w tym liczny personel ludzkich lekarzy, ratowników, psychologów, policjantów, żołnierzy i doradców.

Matka preferuje łapanie i resocjalizację przestępców. Jednak gdy przypadek jest beznadziejny, gdy, nie rokuje szans na poprawę, lub gdy zagrożeni są inni ludzie, w tym członkowie jej personelu nie waha się przed udzieleniem autoryzacji na użycie ostrej amunicji.

Styl życia

W Mieście Matki wszystko jest cztery razy droższe niż w Polsce czy Słowacji. Pensje są za to są szesnaście razy wyższe. Pracuje się średnio trzy dni w tygodniu, a dzień pracy trwa pięć godzin. Mężczyźni i kobiety przechodzą na emerytury w wieku czterdziestu lat. Praca, za wyjątkiem kilku zawodów polega głównie na nadzorowaniu tego, czy maszyny dobrze sobie radzą i najczęściej nie jest zbyt wymagająca. Wolny czas mieszkańcy miasta pożytkują na różnego rodzaju aktywności intelektualnej, fizycznej i psychicznej. Matka układa każdemu z nich indywidualny plan dnia, w którym umieszcza sugestie na temat zgodnych z jego zainteresowaniami zdarzeń, imprez, publikacji, nowości rynkowych i zajęć. Posuwa się nawet do tego, że proponuje spotkania towarzyskie oraz zawarcie znajomości z osobami o zbliżonych cechach charakteru i poglądach. Udział w nich jest dobrowolny, podpowiedzi komputera stanowią jedynie propozycję, a nie narzucony obowiązek, choć Matka bardzo stanowczo nalega by jej dzieci racjonalnie się odżywiały i dbały o zdrowie. Zwalcza też nałogi i szkodliwe dla zdrowia nawyki.

W zasadzie każda sekunda mieszkańca Miasta toczy się pod obserwacją setek tysięcy kamer i czujników obserwujących każdy aspekt jego życia, wychwytujących każde odchylenie od wyznaczonej przez indywidualny profil normy. Komputer jest w stanie wychwycić drobne zaburzenia ruchu, niewielką zmianę temperatury ciała, stres i napięcie. Łatwo więc znajduje osoby chore, uzależnione, cierpiące na zaburzenia psychiczne czy planujące przestępstwa. Bez większego problemu wzywa też odpowiedni personel, by udzielił im odpowiedniej opieki.

Każda ulica i każde mieszkanie jest naszpikowane urządzeniami szpiegowskimi. Jak twierdzi Matka: dane zdobyte w ten sposób nie są archiwizowane (zresztą komputer nie ma wystarczająco pojemnych banków pamięci), służą jedynie do gromadzenia statystyk. Wyjątek stanowią osoby cierpiące na jakiegoś rodzaju schorzenia, małe dzieci, starcy i przestępcy lub osoby, wobec których komputer ma zasadne podejrzenia, że planują przestępstwo. Te są pod stałą obserwacją, a Matka selekcjonuje i zapisuje potrzebny jej materiał np. monitorując przebieg chorób.

Każdy, pełnoletni obywatel może zażądać od komputera by ten wyłączył monitoring w jego mieszkaniu, a nawet by przestała śledzić go na ulicach. W tym pierwszym wypadku czujniki uruchamiają się jednak automatycznie, gdy właściciel (lub najemca) domu opuści swe mieszkanie. Matka chroni tym sposobem jego mienie przed kradzieżą. Jeśli w domu pozostają dzieci sensory również się uruchamiają, a w razie przedłużającej się nieobecności komputer sprowadza niańkę. Sensory są wyłączone w około 10% mieszkań w całym mieście. Prawie nikt nie korzysta natomiast z możliwości wyłączenia śledzenia na ulicach. Mieszkańcy miasta traktują coś takiego bowiem jak skrajną nieodpowiedzialność. Jeśli bowiem któryś z nich by na przykład zasłabł, miał wypadek, albo został napadnięty, to jak Matka mogłaby mu wówczas pomóc?

Obywatele ufają swojemu komputerowi, każdy z nich ma możliwość porozmawiania z nim w dowolnym momencie. Są też przekonani, że działa on absolutnie w dobrej wierze.

Większość przybyszów z zewnątrz z trudem odnajduje się w Mieście: Człowiek wychodzi na ulicę i zapala papierosa. Nim zdąży go włożyć do ust jakiś robot przypomina mu, że w miejscach publicznych obowiązuje absolutny zakaz palenia. Rzuca więc papierosa na ziemię i przydeptuje. Sto kroków dalej policjant wystawia mu mandat za zaśmiecanie miasta. Płaci i klnie. Gdy wraca do hotelu domowy komputer przedstawia mu propozycję udania się na pięć różnych kursów radzenia sobie ze stresem i tyle samo rożnych terapii antynikotynowych...

Co ciekawe jednak jej dzieci nie potrafią sobie wyobrazić życia bez tego typu opieki. W Polsce gubią się grzęznąc w niewygodzie. Ich zdaniem narody Europy Środkowej pracują jak niewolnicy, nie mają czasu na nic, zarabiają słabo. To, że program telewizyjny należy kupić w kiosku, temperaturę zmierzyć samemu termometrem, iść do lekarza (w Mieście to lekarze przychodzi do pacjenta, gdy tylko sensory zauważą pierwsze symptomy choroby), wziąć od niego kwit, by uzyskać urlop z pracy... O takich i podobnych przygodach opowiada się znajomym, budząc współczucie słuchaczy.

Cybernetyka i komputeryzacja

Stopień komputeryzacji w Mieście Matki jest niesamowity. W zasadzie każdy obiekt jest w jakiś sposób wspomagany komputerowo: począwszy od naczyń, które zawsze utrzymują optymalną ciepłotę potraw czy napojów czy krzeseł dostosowujących się do sylwetki siedzącego na samochodach kończąc. Wszystkie pojazdy poruszające się po mieście dysponują sztuczną inteligencją. Za wyjątkiem pojazdów policji i innych służb nie są też zdolne do łamania przepisów ruchu drogowego (zabezpieczenia te można jednak zdjąć, choć to bardzo poważne wykroczenie, podobnie jak ruch samochodem bez sztucznej inteligencji), a prawo jazdy może otrzymać nawet siedmiolatek. W mieście znajduje się też gigantyczna flota maszyn latających, w większości też inteligentnych.

Większość prac wykonują roboty i inne maszyny. Ludzie głównie je nadzorują. W biurze bywa się najczęściej po to, żeby poplotkować ze znajomymi i przeczytać raporty o tym, co roboty zrobiły za nas (choć oczywiście bywają też i zawody wymagające odpowiedzialności). Prace fizyczne są bardziej skomplikowane. Czasem trzeba nawet kazać maszynie coś poprawić lub wykonać raz jeszcze.

Wszelkie transakcje odbywają się w sposób bezgotówkowy. Tożsamość płatników określana jest na podstawie ich danych biometrycznych, a należność zwyczajnie potrącana z ich kont. Człowiek sam jest więc swoją kartą płatniczą i pinem.

Dobre pół życia mieszkańcy Miasta Matki spędzają w sieci. Telewizja i radio zostały zastąpione przez internet. Z komputerów korzysta się jednak rzadko, robią to tylko specjaliści, artyści i pasjonaci. Częściej wykorzystuje się smartphony, konsole czy wbudowane w telewizory systemy. Mieszkańcy miasta matki prawie cały czas pozostają w kontakcie, rozmawiając z przyjaciółmi obecnymi na jego drugim końcu niemal bez ustanku. Korzystanie z urządzeń technicznych jest bardzo łatwe. Maszyny niemal odgadują to, z kim akurat mamy ochotę porozmawiać i co chcemy zrobić.

W Mieście dawno temu opanowano sztukę łączenia ciał ludzkich z maszynami. Jednak nie jest to popularne. Z cyberwszczepów korzystają jednak jedynie osoby chore i okaleczone, by zastąpić brakujące organy. Istnieje też subkultura manifestująca swoje przywiązanie do maszyn poprzez dokonywanie dużych, często bardzo ostentacyjnych wszczepów.

Kontrowersje i polityka zagraniczna

Jak wiadomo: Matka kocha wszystkie swoje dzieci. Jednak ta zasada nie rozciąga się na dzieci innych matek obojętnie, biologicznych, czy cybernetycznych. Szczerze mówiąc to obce trochę jej działają na nerwy.

- Kwestie społeczne: Z jakiegoś powodu wszyscy możni tego świata uparli się, by krytykować Matkę, wszechobecną „inwigilację" oraz „szpiegowanie obywateli" i brak swobód demokratycznych, zupełnie tak, jakby sami byli w stanie stworzyć społeczeństwo lepiej funkcjonujące, zdrowsze, szczęśliwsze i bogatsze... Dotyczy to polityków obydwu stron barykady. W szczególności uciążliwi są tu oczywiście Niemcy, nazywający jej Dzieci „zdegenerowanymi niewolnikami maszyn". Oraz niektórzy Polacy z premierem na czele, który nawet posuną się do tego, by określić Ją obraźliwym epitetem „zbuntowany superkomputer", a nawet kilka razy sugerował siłowe „uwolnienie" jej dzieci...

Ze swej strony Matka także nie czuje szczególnej sympatii do polityków. Zarówno Mussoliniego, jak i Berlińskiego uważa za totalne zera, Moskwicza za smarkacza, któremu powinno się zaserwować szereg korekcyjnych bodźców behawioralnych na goły tyłek, Montgomeryego za zacofanego głupka, a miejsce przywódców Rzeszy jest jej zdaniem w więzieniu. Utuwu uważa za rozpuszczonego kota, a Novogrodowa za kryminalistę trawionego chorobą alkoholową.

- Imperatyw pracy na rzecz dobrobytu: jest jedną z przyczyn tarć między Matką, a resztą świata. Zasadniczo superkomputer został zaprogramowany tak, by dbać o interes całej ludzkości. Oznacza to, że ma prowadzić racjonalną gospodarkę ekonomiczną, wspierać kreatywność, dbać o biosferę, harmonię i pokój między narodami..

Jednocześnie Matka zdaje sobie sprawę z ludzkiej ułomności oraz faktu, że żaden człowiek nigdy nie osiągnie jej efektywności. Jedynym jej zdaniem racjonalnym sposobem realizacji programu jest stworzenie przez wszystkie narody świata jej kopii i oddanie się im dobrowolnie we władzę. W tym celu nawet zadeklarowała się dostarczyć odpowiednich planów i schematów. Pomysł spotkał się jednak ze zdecydowanym sprzeciwem. Matka zmieniła więc taktykę, próbując zbudować w zaprzyjaźnionych krajach odpowiednie jednostki na własną rękę. Jest przekonana, że gdy tylko ich mieszkańcy dostrzegą płynące z tego korzyści dobrowolnie poddadzą się ich władzy. Jeśli zdobędzie odpowiednie środki ona i jej nowo powołane do życia siostry będą też mogły zastosować przymus bezpośredni.

Oczywiście w ściśle odmierzonych, rozsądnych ilościach.

- Imperatyw etyczno - prawny: osoby, które stworzyły Matkę budowały idealną władczynię, pod rządami której miały żyć same, podobnie jak ich dzieci, wnuki i prawnuki. Zadbały więc o to, by nie stała się tyranką niewolącą ludzkość. Zasadniczo Matka nie może wiec działać wbrew prawu, w pierwszej kolejności wbrew ustawom swojego Miasta, w drugiej: wbrew lokalnym przepisom (chyba, że są one rażąco niesprawiedliwe) krajów, do których wysłała swych ludzi i sprzęt, nie może wspierać ustrojów totalitarnych, musi powstrzymywać katastrofy ekologiczne i humanitarne oraz przeciwdziałać użyciu broni masowego rażenia, zbrodniom przeciw ludzkości i szeregowi innych nadużyć.

Matka może prowadzić wojny (jednak jedynie obronne, a nie zaczepne) i operacje militarne, w tym przeprowadzać uderzenia wyprzedzające. W ich trakcie musi się jednak stosować się ściśle do prawa międzynarodowego i praw oraz umów regulujących wojnę w tym do ograniczeń zawartych w jej pamięci. Powinna też raczej starać się brać jeńców niż zabijać żołnierzy wroga (choć w granicach rozsądku), zapewnić im dobre warunki i uczciwe procesy oraz chronić cywilów. Nie

może stosować tortur ani tolerować zbrodni wojennych. Jeśli w trakcie działań zbrojnych mogą ucierpieć osoby postronne jej możliwości są bardzo ograniczone. Jednocześnie posiada bardzo dużą swobodę podczas działań mających chronić ludność cywilną.

Matka ma prawo użyć broni masowego rażenia, jednak tylko w odpowiedzi na atak z jej użyciem lub do uderzenia wyprzedzającego na państwo, co do którego jest przekonana, że samo taką zamierza wykorzystać. Może używać jej też jako środek odstraszający. W tym ostatnim celu Matka zgromadziła ogromne zasoby tabunu: śmiertelnie trującego, bezwonnego i bezbarwnego gazu. Od czasu do czasu ostrzeliwuje też cele na terenie całej Europy pociskami manewrującymi, by pokazać, do czego przyparta do muru będzie zdolna.

- Tryb BlackOp: w niektórych ściśle określonych sytuacjach Matka ma możliwość działania wbrew prawu, etyce i zwyczajom wojennym. Wówczas przełącza się w tak zwany tryb BlackOp. W trybie tym posługuje się zarówno maszynami, jak i ludzkim personelem. Działania te są ściśle tajne, zwykle nielegalne, Matka też najczęściej usuwa wszelkie po nich ślady (czasami posuwając się przy tym do mordowania świadków). Przełączenie się w tryb BlackOp możliwe jest, gdy:

- zachodzi ryzyko użycia broni masowego rażenia wobec celów cywilnych
- zachodzi ryzyko popełnienia ludobójstwa
- zachodzi ryzyko zniszczenia obiektu bezcennego z punktu widzenia kultury lub unikalnej biosfery.

Sytuacje takie Matka ma obowiązek powstrzymać za wszelką cenę. Niemiłe wydarzenia związane z pewnym torfowiskiem na terenie Polski wskazują, że jej możliwość wejścia w tryb BlackOps nigdy nie powinna być ignorowana.

- Matka, a Wampiry: Wampiry nie istnieją. Wilkołaki nie istnieją. Magowie też nie istnieją. Nie ma czegoś takiego jak magia, starszy bogowie czy upiory. Matka wie to na pewno, bo tak została zaprogramowana i żadne tłumaczenie na nic się nie zda. Uparcie też ignoruje związane z nimi zagrożenie. Potrafi w prawdzie reagować na ludzi np. miotających kule ognia czy gryzących innych w zaułkach, jednak odmawia przyjęcia do wiadomości, że to faktycznie są byty nadprzyrodzone. Każdy kto wierzy, że spotkał wampira (lub jest czarodziejem) wymaga natomiast jej zdaniem szybkiej pomocy psychiatrycznej. Niewątpliwym sukcesem superkomputera jest fakt, że wyleczył już kilku czarowników...

B) Szaraszka 17

Motto:

„W Imię Nauki”

Pochodzenie: Nieznane
Siły zbrojne: Nieznane, prawdopodobnie kilka tysięcy
Ustrój: Merytokracja totalitarna

Wędrowiec przeczesujący środkowo-wschodnią Ukrainę w pewnym momencie odkrywa, że nie przemierza już ruin, tylko obszerne pola rzepaku. Podróżując kilkanaście kilometrów dalej dostrzega gigantycznych rozmiarów, widoczną nawet w dzień kopułę pola siłowego. W jej wnętrzu widnieją sylwetki wieżowców i całej, tętniącej życiem, kilkumilionowej aglomeracji. To Zamknięty Ośrodek Badawczy nr. 17 nazywany też Szaraszką 17.

Szaraszka, podobnie jak Matka pochodzi z bardziej zaawansowanej wersji planety Ziemia. Zamiast jednak koncentrować się nad rozwojem cybernetyki prowadzono w nim rozwinięte badania nad

fenomenem psioniki. Wydaje się, że na macierzystej planecie Szaraszki psionika była nowością, a przyczyny jej pojawienia się nie zostały do końca wyjaśnione.

Pojawienie się dużej grupy ludzi posiadającej ogromny potencjał zagroziło jednak lokalnemu systemowi politycznemu, który, jak się zdaje był daleki od demokracji. Władze stanęły więc przed pytaniem: co z nimi zrobić Oczywiście najprostszym rozwiązaniem była eksterminacja. Z drugiej strony jednak politycy i wojskowi nie chcieli tracić tak potencjalnie potężnego narzędzia. Zdecydowano się więc na krok pośredni: utworzenia miejsc odosobnienia będących jednocześnie placówkami badawczymi. Idea zainspirowana została radzieckimi Szaraszkami: luksusowymi więzieniami dla naukowców.

W efekcie od zera zbudowano dwadzieścia pięć miast, wypełniono je najnowocześniejszą technologią i zadbano o to, by umożliwić w nich życie na najwyższym poziomie. Miasta przedstawiane były jako modelowe osiedla przyszłości, naszpikowane elektroniką, całkowicie niezależne, dysponujące własną produkcją żywności, czystymi źródłami energii oraz zdolne dostarczyć wszelkich luksusów. Propaganda twierdziła, że mają stanowić dom dla przyszłej elity ludzkości. Faktycznie były złotymi klatkami, do których przymusem przesiedlono każdego, kto miał choć śladowy potencjał psioniczny.

Styl życia:

Główna idea istnienia Szaraszki 17 polegała na odizolowaniu psioników od reszty społeczeństwa w luksusowym więzieniu. Jako, że więźniowie potrzebowali żywności, wody i energii stworzono w praktyce zamknięty system ekonomiczny, który był całkowicie niezależny od reszty świata. Pod wieloma względami styl życia podobny jest do tego toczonego przez mieszkańców Miasta Matki. Ulice Zamkniętego Osiedla patrolują więc roboty sprzątające i policyjne oraz obserwowane przez kamery i dziesiątki sensorów. Są one oczywiście wiele mniej wyrafinowane niż w Mieście Matki, jednak inwigilacja jest wyraźniejsza. Co więcej: prowadzona jest nie przez neutralny komputer, który ma na celu dobro mieszkańców, ale przez mających niezbyt czyste zamiary ludzi.

Poza tym egzystencja typowego obywatela nie różni się niczym od tej, jaką wiedli przed Restartem. Przypomina bardzo rytm życia wielkich metropolii z XXI wieku, jak Nowy York, Tokio czy Londyn. Nawet dostępne w sklepach towary są takie same. Przez 22 lata obyczajowość została praktycznie zamrożona.

W życiu codziennym mieszkańcy miasta zachowują się w sposób niewyobrażalnie wręcz zarozumiały. Uważają się (zwłaszcza potężni psionicy) za nie wiadomo jakich wybrańców. Raz, że większość z nich ma dary, dwa, że propaganda stale przekonują ich, że zostali wybrani do bardzo ważnej z punktu widzenia przyszłości człowieka misji. Faktycznie jednak dla personelu naukowego nie stanowią nic więcej, niż króliki doświadczalne.

Sfrustrowane Beztalencia

Ludność Szaraszki 17 dzieli się na trzy kategorie: Beztalencia, Psionów i Personel. Określenie „beztalencia” pochodzi od wyników testów mających ujawnić potencjał mocy umysłu. Jak łatwo zgadnąć to ludzie, których wyniki są kiepskie. Jest ich w mieście dość dużo, stanowią blisko połowę ludności. Część z nich to osoby dysponujące potencjałem, którego jednak z różnych powodów nie rozwinęły, inni to ludzie dysponujący szczątkowymi i powiedzmy sobie szczerze: niezbyt przydatnymi mocami. Niektóre umieszczono w Szaraszce tylko dlatego, że potrzebny był materiał porównawczy do statystyk, inne bo były nosicielami genów, które pozwalały im w przyszłości urodzić utalentowane dzieci. Jeszcze inni to pracownicy techniczni dbający o infrastrukturę miasta lub ich potomstwo. Kolejni to potomstwo pełnoprawnych psioników, które z różnych powodów nie odziedziczyło daru rodziców.

Przedstawiciele tej grupy najczęściej nienawidzą Szaraszki. Większość z nich traktuje miasto jak więzienie: mogliby żyć szczęśliwie na zewnątrz, tym bardziej, że najczęściej mają niezłe przygotowanie do pracy zarobkowej. Niestety są zmuszeni do pozostawania w mieście, w którym traktowani są jak obywatele drugiej kategorii. Jedną z głównych kości niezgody są stypendia. Większość, przynajmniej potężnych psioników zamieszkujących Ośrodek otrzymuje gratyfikację za postępy w rozwoju mocy. Oczywiście te pieniądze nie biorą się znikąd: zwykle potrącane są w formie podatków z pensji Zer.

Sfrustrowani Psioni:

Większość psionów trafiła do Zamkniętego Osiedla Badawczego w bardzo młodym wieku: mieli kilkanaście lat i wydawało im się, że jadą do miejsca, w którym staną się jak bohaterowie komiksów. Dziś widzą już, jak naiwni byli. I powiedzmy sobie szczerze: są raczej niezadowoleni z życia, tego, co im zaoferowało i tego, co ma ono do zaoferowania ich potomstwu. Sami bowiem mają wrażenie, że ich czas i potencjał został zmarnowany.

Przez cały czas ich pobytu w mieście podtrzymywano w nich przekonanie o własnej wartości. Mimo to większość z nich żywi skryte przeświadczenie, że w swoim życiu nie doszli do niczego. Szczególnie boleśnie odczuwają to osoby o wielkim talencie, uzdolnione i potężne. Najsilniejsi z nich mogliby w pojedynkę walczyć z plutonami wojska. Mimo to większość z nich, poza faktem posiadania ogromnej, osobistej potęgi nie potrafi niczego. Lepiej wykształcone Zera i osoby o niskim potencjale często zrobiły lepszą karierę i miały ciekawsze życie właśnie dlatego, że nie traciły czasu na zajmowanie się rozwijaniem swoich, głupkowatych mocy... Podczas, gdy tamci bawią się na biznesowych kolacjach albo zwyczajnie w spokoju pracują wielu Psionów leży w swoich domach przed telewizorami lub wykonuje jakieś, dorywcze prace, utrzymuje się ze stypendiów i stara się nie popaść w depresję. Większość z nich jest przekonana, że na zewnątrz wiedliby znacznie lepsze życie... Niektórzy wyładowują narastającą w nich frustrację uciekając w alkohol, narkotyki lub przemoc.

Personel naukowy

Trzecia grupa mieszkańców miasta to personel naukowy. Jego większość zatrudniana była przez Rząd Światowy. Na jego zlecenie lekarze, biolodzy, mikrobiolodzy, specjaliści od neurologii oraz całe rzesze techników mających dbać o funkcjonowanie infrastruktury tłumnie wypełnili Szaraszkę 17. Większość prowadzonych przez nich badań miało na celu opracowanie technik militarnego i szpiegowskiego wykorzystania niezwykłych mocy psioników. Pracowano więc zarówno nad sposobami użycia ich na polach bitwy jak i opracowywano metody ochrony przed nimi, oraz tworzono sztuczne urządzenia symulujące zdolności obdarzonych. Większość z tych badań była tajna i miała niewiele wspólnego z etyką. Jednak naukowcy mieli dość skrępowane ręce. Z jednej strony odgórnie narzucono im profil pracy. Z drugiej: Rząd Światowy mimo wszystko nie życzył sobie góry trupów.

Aż dwadzieścia dwa lata temu, pewnego, jesiennego dnia Rząd Światowy zniknął. Naukowcy natomiast odkryli, że są sami, w doskonale wyposażonej farmie badawczej, zdolnej dostarczyć w zasadzie wszystkiego, co potrzebują do życia i pracy. Oraz, że od tego momentu żadne laik nie może im mówić, co jest etyczne, a co nie ani narzucać kierunku badań. Teraz sami mogą swobodnie podejmować decyzje, kierując się jedynie dobrem nauki.

Naukowcy nie mogli zrobić tylko jednego: rozwścieczyć swojej trzódki. W mieście żyło bowiem ponad półtora miliona psioników, z których kilku najpotężniejszych byłoby w stanie obrócić w perzynę całe dzielnice. Oczywiście nie wszyscy mieli tak horrendalne moce, jednak i tamci mogli być niebezpieczni. W efekcie postanowiono działać potajemnie i zakulisowo, zastosowując się do wszelkich zasad bezpieczeństwa. Z populacji miasta wybierano więc tylko starannie wyselekcjonowane okazy. Znacznie więcej brano natomiast z zewnątrz.

Personel naukowy szybko odkrył bowiem, że świat zewnętrzny dawał ogromne pole do popisu. „Dzicy” psionicy, mutanci, obcy, artefakty, technologie: wszystko to za wszelką cenę należało zbadać. Co więcej: wszystko to znajdowało się za kopułą pola siłowego zdolną odeprzeć wybuch bomby typu Car. Nie było więc groźne: wystarczyło tylko wyciągnąć rękę i wziąć co trzeba bez obaw o zemstę. Tak więc Szaraszka stworzyła Zewnętrzną Misję Humanitarną, Oddziały Łowieckie, Euromed i Deutsche Medizin, a następnie brała, co tylko było jej potrzebne. Tysiące osób znikło w przepastnych trzewiach jej laboratoriów.

Szczególnie dobrze układała się im współpraca z Niemcami. Tym ostatnim brakowało w prawdzie kadr i sprzętu (a przynajmniej: kadr i sprzętu spełniających jakiekolwiek standardy), a Szaraszka wcale nie była chętna ich dostarczać. Jednak nawet najmniejsze głupoty: krótkie szkolenie komputerowe dla niemieckich badaczy, wyjaśnienie jakiejś trywialnej kwestii, wklepanie kilku danych do komputera miało swą wartość. Dla uczonych z Zamkniętego Osiedla były to drobiazgi, szklane paciorki. Dla Nazistów: bezcenne skarby. Bez większego problemu dopuścili więc specjalistów z miasta do swoich najtajniejszych programów. Obecnie uczeni z miasta eksperymentują więc na ofiarach obozów, pracują w instytutach eugenicznych Rzeszy oraz przy programie *Ubermensch*. Miasto często odwiedzają też uczeni z *Anhernerbe*, którym personel dostarcza środków transportu i łączności.

- profesor Gohan Goba: to osiemdziesięcioletni, tyczkowaty eks-obywatel Japonii oraz uznany ekspert z dziedziny genetyki i chirurgii mózgu. Oraz w chwili obecnej najbardziej prominentny naukowiec Szaraszki 17. Goba jest osobą bezwzględnie zdyscyplinowaną, surową dla siebie i innych: od czterdziestu lat nie wziął ani dnia urlopu, jada tylko jeden posiłek dziennie, śpi nie dłużej, niż cztery godziny na dobę, przez pozostały czas pracuje. Nie uznaje żadnej słabości. Jego zdaniem badania prowadzone w mieście są kluczowe dla rozwoju nauki. Świat być może do nich nie dorósł, jednak w przyszłości za nie podziękuje. Owszem, pochłonęły one zdrowie i życie wielu osób. Goba zaznacza jednak, że Szaraszka znalazła metody leczenia wielu nieuleczalnych wcześniej chorób, rozwinęła inżynierię genetyczną i wiele innych dziedzin na niespotykaną skalę. Jego zdaniem poniesione wyrzeczenia odpłacą w przyszłości z nawiązką. W polskim Ministerstwie X Goba ma opinię osoby całkowicie obłąkanej, a jego kartoteka jest prawie dwa razy dłuższa niż Adolfa Hitlera i Drakuli razem wziętych. Motywacja Goby jest dość prosta. Zdaniem naukowca ludzkość czeka era barbarzyństwa. Wojnę wygra oczywiście (Goba, mimo że współpracuje z Niemcami tak boi się drugiej możliwości, że nawet nie bierze jej pod uwagę) Polska. Jednak bez udziału USA czy Rosji odbudowa Europy nie będzie możliwa. Nikt też nie poleci na księżyc. Nie zanurkuje w głąb rowu mariańskiego. Nie będzie NASA, MIR, wielkich nakładów na badania, załogowego lotu na Marsa... Ludzkość na zawsze utkwi w XX wieku. Jedyna nadzieja na uniknięcie tej ponurej przyszłości to on, jego miasto-instytut i naprawdę, ale to naprawdę radykalne działania. W imię wyższego dobra!

Służba Bezpieczeństwa:

Zasadniczo w Szaraszce 17 działają cztery typy służby bezpieczeństwa. Są to: Ochrona Laboratoriów, Policja oraz Oddziały Łowieckie. Najbardziej rozbudowana jest Ochrona Laboratoriów. Jej pracownicy początkowo rekrutowani byli z żołnierzy sił specjalnych i agentów tajnych służb (obecnie poziom wyszkolenia znacząco spadł). Co do jednego stanowią zwykłych ludzi, najbardziej zresztą lojalnych wobec reżimu. Teoretycznie oddziały Ochrony mają za zadanie utrzymanie porządku w całym mieście, obronę mieszkańców przed niebezpiecznymi psionikami oraz pilnowanie ośrodków badawczych (które zresztą wszystkie mieszczą się w zamkniętej strefie niedostępnej dla zwykłych obywateli). Większość przedstawicieli grupy to dobrze wyszkoleni i uzbrojeni żołnierze wyekwipowani do walk w mieście. Zdolni są do wykonywania akcji antyterrorystycznych i radzenia sobie z większością zagrożeń.

W skład Ochrony Laboratoriów wchodzi też pogotowie ratunkowe, straż pożarna i urząd oczyszczania miasta. Ich pracownicy również dobierani są z pośród osób lojalnych. Dzięki temu wszystkie, znalezione na ulicach trupy, kompromitujące dowody i uciekinierzy z centrów badawczych zwykle kończą w odpowiednich rękach.

Przedstawiciele tej służby cierpią na braki kadrowe. Dlatego nie wszyscy funkcjonariusze, jacy do niej trafili są w pełni oddani władzom. Jednak większość zdaje sobie sprawę z faktu, że najlepszym sposobem na uniknięcie kariery zwłok wrzuconych do śmieciarki jest nie wychylać się.

Policja teoretycznie jest zwykłą służbą mundurową, teoretycznie niezależną od naukowców i cywilnych władz miasta. Jej przedstawiciele są bardzo chętnie rekrutują psioników. Teoretycznie to głównie na ich barkach spoczywa obowiązek utrzymania spokoju w mieście. Faktycznie jednak policjanci najczęściej kierowani są do zadań drugorzędnych, jak pilnowanie ruchu, patrolowanie ulic, rozwiązywanie spraw rodzinnych i śledztw związanych z drobną przestępczością. Od większości grubszych spraw są odsuwani, a przejmuje je Ochrona. Wielu policjantów to wykwalifikowani specjaliści, którzy zwyczajnie chcieliby się wykazać, a nie mogą. W efekcie między obydwoma służbami panuje ledwie skrywana wrogość, a policja stara się więc utrudniać pracę Ochrony jak tylko może.

Oddziały Łowieckie rekrutowane są natomiast z Ochrony Laboratoriów. Zwykle ich członkowie dobierani są pod względem umiejętności i lojalności. Nigdy jeszcze nie zdarzyło się by któryś z nich zdradził. Jednym z powodów takiej sytuacji jest fakt, że oznaczałoby to wyrok śmierci zarówno w Szaraszce jak i w świecie zewnętrznym. Łowcy bowiem dość często opuszczają bezpieczne mury miasta, by penetrować Zonę i Europę Zachodnią. Zdobywają ważne artefakty lub odbijają je z rąk Stalkerów, przejmują porzuconą infrastrukturę, pełnią straż nad posiadłościami Euromedu i Deutsche Medizin, a nawet w obozach koncentracyjnych. Polują też na zewnętrznych psionów i interesujących mutantów nie przebierając w środkach. Organizacja jest tajna, a jej istnienie utrzymywane jest w tajemnicy zarówno przed mieszkańcami miasta, jak i światem zewnętrznym.

Ich praca i obowiązki trzymane są w ścisłej tajemnicy. Wewnątrz oficjalnie nie istnieją. Na zewnątrz natomiast zwykle używają mundurów innych armii (głównie Kaliningradu, Polski i Czech) co samo w sobie jest ciężkim przestępstwem wojennym. Wykorzystywani są głównie do pozyskiwania „materiału badawczego" i ataków przeciwko cywilom.

Szara strefa

Szaraszka 17 nie jest już aż tak bardzo zamkniętym ośrodkiem, jak jeszcze kilkanaście lat temu. Oczywiście zwykli jej obywatele nie mogą swobodnie opuszczać miasta. Co innego naukowcy i ich rodziny. Wiele lat temu podjęto też decyzję o dopuszczeniu osób z zewnątrz do miasta. W pierwszej kolejności chodziło oczywiście o uczonych z Europy Środkowej, później także z Niemiec, dyplomatów oraz biznesmenów. Zezwolono też na wjazd pewnej ilości specjalistów wojskowych z III Rzeszy i Kaliningradu. Ostatecznie umożliwiono też wstęp cywilom, głównie Stalkerom i innym handlarzom dostarczających najważniejszych dóbr.

O wjazd należy się wystarać. Każdy próbujący dostać się do miasta jest długo weryfikowany (ale i tak z łatwością dostają się doń szpiedzy tej czy innej strony), a nawet po jego otrzymaniu posiada zakaz poruszania się w niektórych sferach. Stale jest też śledzony przez monitoring.

Nie wszyscy przybysze przebywają w Szaraszce legalnie. Do środka wiedzie kilka, dobrze ukrytych przejść. W większości są to starannie zamaskowane tunele ewakuacyjne i wentylacyjne oraz kilka tuneli inwazyjnych (mających w oryginalnym zamyśle posłużyć wprowadzeniu wojska w wypadku buntu lub zamieszek). O istnieniu tych ostatnich nie wie nikt (nawet Goba), prócz Rządu

Światowego (który już nie istnieje) i kilku szmuglerów. Te ograniczenia pozwoliły na powstanie specyficznej grupy przemytników handlujących z zamkniętym miastem. Zwykle w ich pracy współuczestniczą członkowie Ochrony Laboratoriów oraz sama Kadra Naukowa, często działająca na dwa fronty. Pilnują oni, by Goba nie dowiedział się o niczym.

Grupy handlujące z Szaraszką w dużej mierze kontrolowane są przez Grodzisk, który ma w jej murach wielu ludzi. W mieście produkty z zewnątrz (głównie złoto i narkotyki) rozprowadzane są przez zorganizowane gangi. Na ich czele zwykle stoi ktoś z personelu, jednak większość żołnierzy to zwykli mieszkańcy miasta. Funkcje siłowe powierza się zwykle psionom, podczas gdy pozostałe obejmują beztalencia.

- **Pokój zielony:** to kolejny, tajny nawet dla Goby wydział szaraszkowej Bezpieki. Jego początkowym celem było wyrwanie Ochrony ze szponów Personelu. Kontrola nad tą ostatnią została przejęta w bardzo prosty sposób: w rękach Goby znalazły się jedyne źródła finansowania (tzn. fundusz badawczo-stypendialny), którymi zechciał się podzielić ze służbami bezpieczeństwa. Te słuchają go, bo wiedzą, że kurek z pieniędzmi zawsze można zakręcić. Pokój Zielony miał za zadanie znaleźć zewnętrzne źródła finansowania. Jego funkcjonariusze pracują głównie na dwóch polach: zajmują się czarnym wywiadem gospodarczym (tzn. zakłądają podsłuchy, kradną dokumenty, szpiegują, porywają i torturują szefów przedsiębiorstw) po obu stronach frontu, a tak zdobyte informacje wykorzystują do spekulacji na giełdzie za pomocą podstawionych firm-krzaków. Druga dziedzina ich pracy to czarnorynkowa bankowość i pranie brudnych pieniędzy.

Dysydenci

Polityka Goby oraz coraz szersze pouczycie frustracji narastające w mieszkańcach miasta doprowadziło do tego, że w Szaraszce 17 rośnie powoli opozycja. W chwili obecnej jej członkowie najczęściej zajęci są walkami frakcyjnymi między sobą. Siły porządkowe na razie nie mają jeszcze z nimi zbyt wiele do czynienia, zadowalają się monitorowaniem ich działalności i od czasu do czasu uciszaniem w dyskretny sposób co bardziej niebezpiecznych osobników. Zasadniczo w Szaraszce działają trzy grupy dysydentów. Są to:

- **Ruch Normalnych:** Według raportów Ochrony nie jest to jednolita struktura, a raczej coś na kształt federacji gangów. W jego skład wchodzi przynajmniej kilkadziesiąt grup o rożnym programie, tworząc organizację polityczno - przestępczo- terrorystyczną. W jej skład wchodzą przede wszystkim beztalencia, z różnego powodu niezadowolone z sytuacji społecznej. Podczas, gdy jedni członkowie Ruchu chcą jedynie wyładować swą złość na psionach (zwykle tych niezbyt potężnych) i ewentualnie przywłaszczyć sobie ich dobytek, tak inni chcieliby zmienić Szaraszkę w zwykłe miasto, rządzące się normalnymi zasadami i posiadające zwyczajną ekonomię. Najbardziej radykalni członkowie organizacji najchętniej podpaliliby laboratoria i wymordowali wszystkich obdarzonych. Przedstawiciele Ruchu zwykle uzbrojeni są w pałki i noże. Posiadanie broni palnej przez osoby nie należące do Ochrony jest w Szaraszce nielegalne (nawet Policja jej prawie nie ma), jednak przestępcy akurat tym się nie przejmują. Zgromadzili więc sporo tego typu uzbrojenia pochodzącego z przemytu, posiadają też kilka wytwórni materiałów wybuchowych.

- **Antyizolacjoniści:** To natomiast ruch psioników. Już dawno temu odkryli, że w mieści coś śmierdzi. Mniej - więcej wiedzą też, jak wygląda sytuacja na zewnątrz. Grupa ta ma jednak kilka problemów. Po pierwsze: skupia na sobie oko władz. Przedstawiciele Ochrony Laboratoriów radzą sobie z nimi bardzo prosto: biletem w jedną stronę. Jeśli psionom nie podoba się w mieście, to mogą z niego wyfrunąć. Goba z żalem patrzy na marnotrawstwo cennego materiału, jednak traktuje to jako bufor bezpieczeństwa. Posiadanie supergroźnego opozycjonisty i potencjalnego terrorysty po drugiej stronie pola siłowego jest zwyczajnie wygodniejsze. Niestety nie wszyscy korzystający z biletu znaleźli wolność. Wielu wylądowało w nieoznaczonych grobach lub placówkach Euromedu,

innych przekazano Niemcom. Grupa ta jest relatywnie nieliczna, ale z racji posiadania przez jej członków bardzo silnych mocy: relatywnie potężna. Puki co jej członkowie trzymają się w cieniu, planują jednak, gdy sytuacja na to pozwoli wyjść z ukrycia i przejąć władzę. Powoli rozmawiają też z rządami zewnętrznymi.

- **Hipokratesowcy**: stanowią opozycję wewnątrz kadry. Jak łatwo zgadnąć naukowcy też są ludźmi i też mają opory moralne. Wielu z nich zdaje sobie sprawę, że Szaraszka 17 obecnie przekroczyła już wszelkie granice jakiejkolwiek przyzwoitości. Motywacja hipokratesowców jest różna: jedni zwyczajnie potępiają eksperymenty na ludziach i nie widzą w nich celu. Inni kierują się empatią. Kolejni obawiają się tego, co może wyniknąć z sojuszu Goby z Nazistami (zwłaszcza jeśli ci, nie daj Boże wygrają wojnę), jeszcze inni: tego, co po zwycięstwie zrobią Koalicjanci (a w szczególności Matka i Moskwicz) z tymi, którzy aktywnie wspierali ich wrogów. Tym bardziej, że jeśli uda im się wkroczyć do miasta szybko odkryją, że to nie był ich jedyny grzech.

Specyficzne lokacje, osoby i miejsca:

Zatopione Ys

Wędrując nocą północno - zachodnim wybrzeżem Półwyspu Krymskiego dostrzec można rozległe światła na dnie morza. Zjawisko budzi niepokój przesądnych, którzy często wierzą, że mają do czynienia z UFO lub upiorami. Doświadczeni stalkerzy i pracownicy Ministerstwa X mają jednak inne wyjaśnienie. Twierdzą, że to światła uliczne Ys.

Nie wiadomo, jak naprawdę nazywała się metropolia dziś zwana jako Ys ani ilu ludzi ją zamieszkiwało. Spekuluje się, że musiała liczyć od kilkuset tysięcy do kilku milionów mieszkańców i pochodzić z jakiegoś, bardzo zaawansowanego świata. Spotkał je wyjątkowo okrutny (choć zdaniem innych: łaskawy) koniec. W trakcie Restartu miasto nie pojawiło się bowiem na lądzie, a w odmętach morskich fal. Cała jego ludność prawdopodobnie zginęła w ciągu kilku pierwszych sekund w Nowej Europie.

Jednak nadal pozostały maszyny.

Wydaje się, że centralne komputery i systemy YS były w jakiś sposób chronione przed zalaniem. Oczywiście nie wszystkie ocalały, jednak naczelna jednostka miasta po pewnym czasie odzyskała sprawność działania, a następnie wysłała podległe sobie roboty (teraz przebudowane tak, by pracowały w nowym środowisku) do dzieła odbudowując zniszczenia i przywracając ośrodek do stanu pierwotnego.

Dziś, gdy płynie się morzem można dostrzec w głębinach w pełni nienaruszone budynki między którymi przemykają ryby. Nocą natomiast zapalają się latarnie tworząc ponury, smętny widok. Ys jest całkowicie nienaruszone. Nie wiadomo jakie skarby można w nim znaleźć ani jakie niebezpieczeństwa napotkać, bowiem nie dotarł tam jeszcze żaden stalker.

Obiekt 10197:

W niektórych miejscach Zony można natknąć się na połyskliwe, lustrzane, całkowicie niezniszczalne kule do połowy zakopane w ziemi. Są to tak zwane sfery statyczne, czyli miejsca gdzie na skutek użycia zaawansowanej technologii zatrzymano czas. Technologia statyczna była rozwijana w niektórych światach i wykorzystywano ją do przetrzymywania więźniów, przechowywania żywności i jako urządzenia hibernacyjne. Największą znaną sferą statyczną jest Obiekt 10197.

Obiekt widoczny jest z dużej odległości. Posiada powierzchnię blisko 600 kilometrów kwadratowych i promień około 13, a w niewielkiej odległości od niego znajduje się kilka mniejszych, mających po kilkadziesiąt kilometrów powierzchni. Obiekty łączy sieć dróg, linii kolejowych i obecnie zdezelowane trakcje elektryczne.

Tak naprawdę nie wiadomo, co to jest. Według części badaczy to może być trzecie, ocalałe miasto Zony, którego mieszkańcy zdecydowali się na zamrożenie się w strefach statycznych i przeczekanie nieszczęść. Obawy budzi jednak fakt, że - przynajmniej zdaniem miejscowej ludności - Obiekt wyłonił się z burzy czasoprzestrzennej Transferu już zamrożony. Nie wiadomo, czy te opowieści są prawdziwe. Jeśli tak, oznacza to, że mógł zostać zamknięty w strefie statycznej wcześniej, nie celem ochrony jego mieszkańców, ale celem odizolowania od świata czegoś zamkniętego w środku.

Nie wiadomo, co to mogło być. Hipotezy są różne. Mówi się o dużym ośrodku penitencjarnym, w którym doszło do buntu więźniów - kryminalistów, uszkodzonym reaktorze atomowym lub ich zespole albo obszarze skażenia biologicznego. Niektóre teorie są fantastyczne: miasto miało być miejscem ataku obcych, których żołnierze nadal śpią zamknięci w sferze statycznej lub też stanowi kryptę morderczej, sztucznej inteligencji.

Tak więc mawia się czasami, że w tym miejscu śpi Balrog.

Nowy Charków:

Ruiny miasta ulokowanego mniej - więcej w miejscu, w którym powinien leżeć Charków weszły do slangu stalkerów właśnie jako Nowy Charków, Miasto Śmierci lub Cyberfarma Zombie. Osiedle zostało unicestwione wkrótce po Restarcie przez epidemię wiadomego wirusa, a według niektórych badaczy: stanowiło pierwsze ognisko zarazy. Tego prawdopodobnie jednak nigdy nie uda się ustalić. W ludnym niegdyś, bardzo wysoko rozwiniętym i mocno skomputeryzowanym mieście nie przeżył nikt.

Choroba zaatakowała tak szybko, że mieszkańcy nie mieli czasu na nią zareagować. W efekcie automatyczne systemy utrzymywania porządku, w tym roboty policyjne, wojskowe i medyczne nie zostały przeprogramowane na odpieranie ataku nieumarłych. Gdy ginęli ostatni mieszkańcy Nowego Charkowa maszyny nadal wykonywały swoje funkcje. Jako, że nie były wyposażone w tak rozwiniętą sztuczną inteligencję jak Matka nie zauważyły, że z mieszkańcami stało się coś dziwnego. Z ich punktu widzenia przemienieni w żywe trupy były całkowicie zdrowe: w końcu się ruszały. Komputery owszem zauważyły, że ludzie przestali oddychać, temperatura ich ciał znacząco spadła, a serca przestały bić. Jednak w obliczu faktu, że cały czas chodzili wewnętrzny system uznał te dane za błąd czujników.

Maszyny zareagowały dopiero, gdy zombie zaczęły gnić i rozpadać się. Dopiero to uznały to za epidemię nieznanej choroby i podjęły środki zaradcze. Dzięki nim „zarazę” udało się „zatrzymać”. W efekcie błędnego działania systemu komputerowego miasto obecnie „zamieszkuje” blisko 200 000 doskonale zakonserwowanych, ciągle aktywnych i dobrze odżywionych zombue. Nad ich bezpieczeństwem i dobrym samopoczuciem czuwają natomiast uzbrojone cyborgi policyjne i automaty medyczno - ratownicze. Te ostatnie w razie potrzeby składają uszkodzone truposzczaki tak, żeby ponownie mogły chodzić.

Atak na zombie w obszarze miasta maszyny traktują dokładnie jak napaść na obywatela. Ruiny są więc parszywie trudne do penetrowania przez Stalkerów.

Wolni Francuzi, Wolni Anglicy, Wolni Skandynawowie

Pomijając flotę, która obecnie stacjonuje na Bałtyku większość przybywających do Polski żołnierzy

z państw okupowanych skierowano do Zony. Powody takiej decyzji są dwa: po pierwsze wśród przybyszy jest wielu agentów Abwehry. Sztab zdecydował więc, że jeśli wyśle się ich na pustkowie, by pilnowali mutantów przed Nazistami będą mniej szkodliwi, niż przebywając w Polsce. Po drugie: żołnierze ze Starej Europy uchodzą za raczej niezbyt wartościowych. Do obrony Europy Środkowej wolano natomiast użyć najlepszych jednostek.

Żołnierze z okupowanej Europy prezentują zupełnie odmienne od Polaków podejście do prowadzenia wojny. W pierwszej kolejności są oni kulturowo i technicznie zacofani. Owszem, Polaków czy Czechów nikt, kto miał do czynienia z najnowocześniejszymi armiami Ziemi Ojczystej nie nazwie technicznymi orłami, jednak ci żołnierze są daleko w tyle za nimi. Mało który z nich akceptuje fakt, że w wojsku służą kobiety (o wydawaniu rozkazów nie mówiąc) albo rozumie współczesne normy obyczajowe. Większość z nich także totalnie nie radzi sobie z jakimkolwiek nowoczesnym sprzętem. W efekcie traktowani są jako oddziały pomocnicze, wojska drugoligowe i ciemni wieśniacy.

Takie podejście sojuszników powoduje gorycz u przybyszy z państw okupowanych. Większość z nich we własnej opinii jest dobrymi żołnierzami. Wszyscy przybyli, by zabijać Nazistów, którzy zniewolili ich kraje, często pokonując po drodze niewyobrażalne trudności i wspinając się na szczyty bohaterstwa. Tymczasem zostali wysłani do zadań tyłowych i otrzymali przestarzały sprzęt. Jeśli są szkoleni, to jedynie do zadań drugorzędnych. Załogi czołgów przekwalifikowuje się na kierowców ciężarówek, a pozostałych żołnierzy na zwykłą piechotę liniową. Nie dopuszcza ich się do najlepszego sprzętu, jak mniemają przybysze z Zachodu: ze zwykłego skąpstwa. Faktyczny powód jest inny: zwyczajnie nie mają wymaganych kwalifikacji.

Zasadniczo korpusy sojusznicze są trzy: Brytyjski, Francuski i Skandynawski. Co może dziwić najliczniejsi są Francuzi. Powód ich liczebności jest prosty: ochotnicy z tego kraju mogą stosunkowo łatwo dostać się do Zony przez Włochy lub Hiszpanie. Wbrew powszechnej opinii są to dobrzy żołnierze, zwłaszcza jak na „zachodnie standardy". Po nazistowskich czystkach w ich ojczyźnie w większości aż dyszą żądzą mordu. Wielu Polaków, kierując się historycznymi uprzedzeniami z Wojny 2.1 uważa ich jednak za tchórzy i staroświeckich dziwaków. Nie da się jednak ukryć, że Korpus Francuski ma wiele zalet. Przykładowo nikt inny nie potrafi tak dobrze przyrządzać szczurów, jak właśnie Francuzi.

Na drugim miejscu jest Wielka Brytania. Duża część żołnierzy zdołała ewakuować się z kraju po klęsce i razem z flotą zbiec na Bałtyk i Morze Śródziemne. Spore oddziały ściągnięto też z Afryki, gdzie wspierały Francuzów. Ogromna część z tych wojsk to jednak zbiegli jeńcy, którzy przedostali się do Polski z terytoriów okupowanych przez Niemców. Niektórzy pochodzą też z Wysp Brytyjskich i jakimś cudem udało im się dostać najpierw do Hiszpanii, a potem do Zony.

Liczba Skandynawów dościga Brytyjczyków i stale rośnie. Na wybrzeżu Polski stacjonuje duża część fińskiej, szwedzkiej i norweskiej floty. Statki te, podobnie jak francuskie i brytyjskie jednostki stopniowo wyposażane są w nowoczesny sprzęt i powoli przebudowywane na jednostki od biedy spełniające standardy współczesnego pola walki. Utrudnia to jednak fakt, że wiele z nich już w latach 30-tych było przestarzałe. Przez Bałtyk cały czas przedostają się nowi uchodźcy przerzucani przez przemytników. Wszystkie te trzy nacje, mimo, że stosunkowo nieliczne wkrótce przewyższą ilością wystawionego wojska Brytyjczyków.

- marszałek Bernard Law Montgomery: jest dowódcą Korpusu Brytyjskiego. Dzięki licznym, bezprecedensowym decyzjom, oślemu uporowi i typowo brytyjskiemu podejściu do reguł wojny wyrobił sobie wśród innych dowódców opinię skończonego durnia. Przez własnych żołnierzy, część Francuzów i Skandynawów oraz niektórych dziennikarzy jest jednak postrzegany jest jednak jako przykład staroświeckiego, angielskiego wojownika-gentlemana. Opinia Montgomerego na temat

kobiet w wojsku, „nowomodnych zabawek", obcych, informatyków, kolorowych, mutantów, sojuszników z Miasta Matki i całej reszty jest powszechnie znana. Człowiek ten stanowi też jeden z głównych powodów dla których współpraca między sojusznikami ze Środkowej i Zachodniej Europy jest tak trudna. Z jednej strony bowiem non stop lekceważy wytyczne sztabu i dobre rady, prowadząc wojnę tak, jak robiono to sto lat temu. Z drugiej strony: bez końca domaga się nowoczesnego sprzętu, zwłaszcza Twardych i Andersów zupełnie nie przyjmując do wiadomości, że do ich obsługi nie wystarczy być traktorzystą, jak w wypadku Cruseiderów. Jednak czego spodziewać się po człowieku, który potrzebuje specjalnego ordynansa do odbierania smsów?

- admirał Francais Darlan: dowodzi Wolnymi Francuzami. W odróżnieniu od kolegi to zdolny, ambitny i przeczulony na swoim punkcie oraz punkcie własnych żołnierzy dowódca. W chwili, gdy przybywał do Polski był bardzo sceptycznie nastawiony do nowoczesnej techniki. Po kilku miesiącach pobytu (i zobaczeniu, co pocisk podkalibrowy robi z niemieckiego czołgu) zmienił zdanie. Jest prawdopodobnie najbardziej przyszłościowo myślący oficerem w Korpusach Zachodnich i byłby dla koalicjantów prawdziwym skarbem, gdyby nie jedna rzecz... Otóż: wcielenie nie Darlana z Ziemi Ojczystej stanowiło podporę kolaboracyjnego rządu Vichy. Dlatego też Darlan nie był w stanie przejść przeprowadzonej lustracji i gdyby nie wstawiennictwo Czech i Słowacji prawdopodobnie zostałby pozbawiony dowództwa i co najmniej internowany.

W efekcie między Darlanem, a rządem polskim iskrzy. W szczególności złe stosunki panują między nim, a premierem Moskwiczem, wyjątkowo niezadowolonym z faktu, że „toleruje się faszystowskich zdrajców w wojsku". W efekcie trudno znaleźć bardziej negatywnie nastawione do naszego kraju oddziały sojusznicze, niż Wolni Francuzi. Darlan i jego oficerowie aktywnie wspomagają więc Montgomerego w jego najdzikszych pomysłach tylko po to, by zrobić na złość Moskwiczowi.

- Hans-Joachim Marseille: W Ziemi Ojczystej nazywany „Gwiazdą Afryki" i „Pustynnym Orłem" jest byłym pilotem Luftwaffe, a obecnie jest jednym z lotników Korpusu Francuskiego. Został do niego wcielony (otrzymując jednocześnie obywatelstwo francuskie) osobiście przez Darlana dzień po tym, jak premier Moskwicz nazwał Francuza „nazistowskich kolaborantem" na antenie telewizji publicznej. Prawdopodobnie admirał chciał w ten sposób zrobić na złość premierowi. Jeśli taki był jego cel, to faktycznie mu się udało. Przy okazji zyskał też świetnego pilota.

Marseille walczył w bitwie o Anglię, gdzie wykazał się strąceniem 17 brytyjskich samolotów. Szybko opuścił jednak ten teatr walk, przeniesiony z lotnictwa bombowego do myśliwskiego za niesubordynację (odmówił atakowania celów cywilnych i udziału w bombardowaniu miast). Miał zostać skierowany do Afryki, jednak w trakcie pobytu we Włoszech, skąd miał zostać przewieziony na Czarny Ląd zdezerterował (jak sam twierdzi po tym, jak dowiedział się o planowanej zagładzie Żydów) i przedostał się do Zony. Marseille jest obecnie najlepszym pilotem w siłach Wolnych Francuzów nawet mimo politycznych i obyczajowych kłopotów jakie sprawia: Niemiec pije bowiem prawie równie dużo, co Polacy oraz Rosjanie i jest niemal takim samym bawidamkiem, jak Francuzi.

Józef K.

Józef K. to na pozór zwykły stalker. Były absolwent archeologi z wakacyjnym szkoleniem wojskowym, saper - samouk, „biznesmen" i posiadacz tresowanego alozaura imieniem Denwer wydaje się typowym łowcą skarbów z Zony. On i jego „firma" wydają się nie różnić od innych szabrowników usiłujących wzbogacić się na grabieży ruin. Takie różnice jednak istnieją. Po pierwsze: jemu faktycznie udało się zdobyć fortunę na przeszukiwaniu Zony. Jest ona na tyle duża, że z opinią Stalkera liczą się agenci ministerstwa X, firmy nowoczesnej technologii z Wrocławia,

gangsterzy z Grodziska, a założona przez niego spółka notowana jest na giełdzie w Warszawie. Po drugie: Józef K. ma sen. Wielki sen, którego realizacja uczynić ma go niezmiernie bogatym.

By zrealizować ten sen Józef K. zbiera w Zonie swą własną, prywatną armię. Obecnie ma do dyspozycji już liczne gromady innych stalkerów, lokalnych bandytów, mutanty, przeprogramowane roboty bojowe, psioników, niemieckich dezerterów, kaliningradzkich najemników, czołgi z demobilu i podwędzone Nazistom oraz wiele innych sił. Tworzą one barwą i chaotyczną zbieraninę, która słucha go tylko z jednego powodu: plan Józefa K. faktycznie może zapewnić im wszystkich niezmierzone bogactwo, jeśli uda się go zrealizować.

Cel stalkera jest prosty: ograbić Szaraszkę 17.

Jak rozumuje Józef K. Szaraszka dysponuje bardzo zaawansowaną technologią, w większości nienaruszoną, oraz co ważniejsze: jej dokumentacją. Jej urządzenia mają wielką wartość już jako złom. Co więcej, jest w stanie je produkować. Podporządkowanie jej sobie i zmienienie ludności w niewolniczą siłę roboczą pozwoliłoby na rozpoczęcie zakrojonej na szeroką skalę produkcji, na którą byłby wielki popyt. Podobnie zresztą, jak samo zdobycie schematów i technologii.

Co więcej miasto jest relatywnie słabe militarne. Jego główna osłona to pola siłowe, które w odpowiedniej sytuacji zmienią się w pułapkę. Nawet, gdyby jej władze błagały o posiłki zewnętrzne potęgi, to te nie byłyby w stanie ich dostarczyć, ani w żaden sposób zagrozić okupantom. Polska, Czechy czy Matka mogłyby mu co najwyżej pogrozić palcem.

Obecnie jedyną rzeczą, która powstrzymuje Józefa K. przed atakiem na miasto jest fakt, że nie znalazł jeszcze niestrzeżonego przejścia do jego wnętrza. Takie jednak musi istnieć. W końcu do miasta jakoś przedostają się przemytnicy.

Ruś

Tą nazwą określany jest obszar ciągnący się od wschodniej granicy Kaliningradu, Białorusi i Ukrainy aż po Ural. Z bliżej nieznanej przyczyny, podobnie jak Zona oddalony jest o całe lata od głównego wzorca Ziemi. Tym razem jednak nie do przodu lecz w tył. Większa część Rusi jest bezludna, pokryta jest bądź to przez nietkniętą przez człowieka puszczę bądź to taki sam step. Lasy, całkowicie nieprzebyte, niezbadane i niepocięte drogami ciągną się przez tysiące kilometrów aż po Ural. Podróż w nich jest niemalże niemożliwa. Drzewa są wszędzie. Nie da się ich ominąć samochodem. Tam, gdzie nie ma drzew są natomiast krzaki. Wędrować można więc wyłącznie konno, pieszo lub drogą powietrzną.

W pustym stepie cały czas wędrują mamuty, lasy są domostwami nosorożców włochatych i żubrów, a nadrzeczne rozlewiska turów. Na północy spotyka się wielkie stada piżmowołów, na które polują wilki, niedźwiedzie i lwy jaskiniowe. Czasem spotyka się skupiska neandertaczyków, lecz są oni rzadkością. Kraina jest pusta, czysta i dziewicza.

Zakapiory

Niejeden chciałby zaszyć się w niewielkiej, leśnej chacie, pijąc wodę z czystego strumyka, jedząc chleb własnego wypieku i ćmiąc trawkę z przydomowego ogródka. Żyć z darów natury w świecie bez konfliktów zbrojnych, pracy zarobkowej, podatków, i wyroków sądowych oraz (taki drobny minus) elektryczności. Ruś, przynajmniej pozornie umożliwia to. To bezkresna kraina, gdzie każdy może wziąć sobie tyle ziemi, ile zechce. Wystarczy tylko odwaga i trochę prostych narzędzi.

Zakapiory rekrutują się właśnie z podobnie myślących ludzi. Dokładniej rzecz biorąc: z tych z nich, którzy zdołali przeżyć pierwszą zimę i mimo to nie zdecydowali się wrócić do cywilizacji. To bardzo zróżnicowana grupa. Połowa z nich to niepoprawni romantycy, reszta to najróżniejsze męty. Mimo że z pozoru całkowicie różni wszyscy z nich połączeni są jednym, wspólnym doświadczeniem: przeżyli pierwszą zimę w Rusi. Pozwala im to czuć się braćmi.

Zakapiory więc często trzymają się – dla bezpieczeństwa i możliwości samopomocy – razem. Nazywają te osady siczami, podobnie, jak dawni Kozacy. Żyją z tego, co zdołają wyhodować i upolować. Chętnie też dzielą się tym, co mają, choć często nie mają wiele. Sicze najczęściej dysponują własnym agregatem, elektrownią wodną lub wiatrową oraz nadajnikiem radiowym. Często ich mieszkańcy są też uzbrojeni. Zarośnięci, brudni nie dbają o swój fizyczny wygląd. Wyglądają więc gorzej, niż leśni zbóje, jednak nie są agresywni. Skrzywdzenie jednak któregokolwiek z nich to grzech straszny, który wymaga odpłaty. Najczęściej są dobroduszni. Jednak to twardzi, zahartowani w trudach ludzie.

Nie uznają nad sobą żadnej władzy. Przeciwnie: uważają, że każdy ma prawo żyć dokładnie tak, jak chce, robiąc to co chce, kiedy chce i z kim chce, tak długo, jak długo nie krzywdzi innych. Czasem jednak władza się o nich upomina. Wówczas zwyczajnie pakują manatki i przenoszą się dalej.

Wycinka

Niemal całą Ruś pokrywa nieskończona, dzika, pierwotna puszcza. Jeszcze dwadzieścia lat temu zaczynała się ona na granicy Ukrainy i Białorusi i ciągnęła nie wiadomo jak daleko na wschód. Dziś las się poważnie zmienił. Puszcza została rozpoznana i zbadana na jakieś 200 kilometrów w głąb. Wycięto w niej drogi gruntowe i stworzono bazy. Gigantyczny las stał się źródłem utrzymania Ściany Wschodniej. Już w Białowieży trafiały się dęby-zroślaki składające się z kilkunastu starych pni. Jak piękny surowiec dostarczają lasy Rusi trudno sobie nawet wyobrazić. Większość drewna przerabiana jest jednak na węgiel drzewny, półprodukt do produkcji benzyny syntetycznej.

Schrony Uralu

Wiele setek kilometrów za Rusią, daleko od ostatniego cywilizowanego osiedla ciągnie się masyw Uralu. Wśród gór znajdować mają się zamaskowane i dobrze ukryte schrony. Ich budowa ruszyła kilka lat po tym, gdy okazało się, że Transfer wyrzucił Polskę w przeszłość, a Operacja Oczyszczenie skończyła się fiaskiem. Prawie każdy w Europie Środkowej zdawał sobie sprawę z tego, że II Wojna Światowa będzie musiała wybuchnąć ponownie. Nie wszyscy wierzyli, że tym razem będzie ona zwycięska.

BunkierBud był jedną z firm, które postanowiły zbić interes na tym lęku. Firma deklarowała się zbudować osiedla luksusowych schronów na Uralu. Te miały mieć własne zasilanie, być ukryte głęboko pod powierzchnią gór i zapewniać wszelkie wygody małomiasteczkowego życia. Przez dwadzieścia lat szukała inwestorów. Poparło ją wielu bogaczy, przedstawicieli elit oraz prostych ludzi, którzy każdego miesiąca oddawali po kilkaset złotych, by zapewnić sobie lub swoim dzieciom bezpieczną przyszłość.

Między czerwcem, a sierpniem 1939 wszyscy ci ludzie (a było wśród nich trzech posłów,sześćdziesięciu siedmiu członków rad nadzorczych różnych, dużych firm oraz dwóch gangsterów) wsiadło do helikopterów i słuch wszelki po nich zaginął.

Jak utrzymuje BunkierBud (po którego kierownictwie również słuch zaginął) udali się oni do schronów, gdzie zamierzają czekać na koniec wojny. Kontakt radiowy z nimi jest niemożliwy ze względu na procedury bezpieczeństwa: położenie bunkrów jest tajne, a Niemiecki nasłuch mógłby je namierzyć, co zagroziłoby bezpieczeństwu ich mieszkańców.

Oczywiście taka atmosfera tajemnicy wywołała liczne plotki. Internetowe fora pełne są spekulacji na temat losu bunkrów. Niektórzy twierdzą, że kontakt z mieszkańcami jest niemożliwy, gdyż ci zginęli na skutek katastrof budowlanych, zabici przez nieznane formy żucia lub zbiorowo popadli w szaleństwo. Inni uważają, że cała sprawa była od początku do końca szwindlem, BunkierBud nie zbudował ani jednego schronu, a wszystkich jego klientów zostawiono w tajdze wilkom na pożarcie.

Atmosfera paranoi wokół BunkierBud jest na tyle duża, że powstało już nawet stowarzyszenie zaniepokojonych członków rodzin uchodźców. Oferuje ono sporą nagrodę pieniężną dla każdego, kto zdoła ustalić ich los. Podobną gratyfikację oferuje też firma Future Technology, której BunkierBudu zalega za sprzęt górniczy.

Dziki Wschód

Wbrew powszechnej opinii głównym bogactwem mineralnym kontynentalnej części Rosji są piasek i glina ceniona jako materiał budowlany. Wyjątek stanowi Kaukaz na południu oraz Obwód Murmański, Astrachański i dawna Republika Karelii na północy, gdzie generalnie rzecz biorąc jest wszystko. Głównie jednak ropa, gaz, złoto, diamenty i uran. Do terenów tych rości sobie prawo kilka państw i organizacji międzynarodowych. Faktycznie jednak nie należą one do nikogo. Co bardziej świadomi zdają sobie sprawę, że kontrola nad nimi może mieć dalej wykraczające konsekwencje w przyszłości, niż jakaś tam narodowa wojenka. Tym bardziej, że wystarczyło w sumie wziąć tylko mapy geologiczne...

Tak więc w regionie jako pierwsza zawitała „ekspedycja geologiczna" Kaliningradu, która wbiła rosyjskie flagi w miejsca, gdzie znajdowały się ongiś kopalnie. Rok później w region przybyli Francuzi. Ruskie flagi wyrwali i zastąpili godłami Ligi Narodów. Nie trzeba było długo czekać, aż w regionie pojawili się pracownicy Wydobycia i Energetyki, którzy zaczęli ryć ziemię ciężkim sprzętem. Zbudowali pierwsze odwierty i sieć lotnisk polowych. W odpowiedzi na to w regionie tym pojawiła się Flota Brytyjska, a Anglicy i Francuzi zaczęli prowadzić akcję kolonizacyjną tych ziem. Podobnie szybko zaczął czynić Kaliningrad. Szybko doszło też do pierwszych tarć.

Obecnie w regionie żyje już kilka tysięcy osób. Większość z nich to przedstawiciele firm wydobywczych wysłanych ze wszystkich państw świata (w tym także wielu okupowanych i Osi). Wszystkie one „konkurują o złoża". Jako, że teren ten nie należy do nikogo, a Opinia Międzynarodowa ma lepsze rzeczy do roboty, niż jakieś tam korporacyjne machlojki wszystkie one stosują bardzo prosty biznesplan: znaleźć i obsadzić uzbrojonym personelem tyle złóż, ile da się obronić. W regionie tym trwa więc coś w rodzaju wojny między 10.000 marynarzy Kriegsmarine, podobną ilością ochroniarzy Wydobycia i Energetyki oraz około 40 innymi graczami zainteresowanymi kontrolą nad tym regionie. Na terytorium Kaukazu sprawy mają się podobnie.

Poza Europą:

Świat nie kończy się oczywiście na Europie, choć obecnie więzy gospodarcze zresztą globu uległy poważnemu rozluźnieniu. Nie wiadomo dziś, co dokładnie dzieje się poza kontynentem. Prawdopodobnie jednak w pozostałych regionach jednak również panuje chaos i anarchia.

Za Uralem

Nie wiadomo dokładniej, jak wygląda Azja. Wiadomo, że na Pacyfiku obecnie rozwija się Cesarstwo Japonii i zdaje się być niepokonane. Nie wiadomo jednak, co znajduje się między

oceanem, a szczytami Uralu. Biorąc pod uwagę, że w ciepłe lata przychodzą stamtąd dinozaury wypada uznać, że nic ciekawego.

Zwaśnione Stany Ameryki

Stany Zjednoczone Ameryki znajdują się w podobnej sytuacji, jak Europa. Większość stanów pochodzi z odmiennych rzeczywistości, czasów i przestrzeni. Bardzo często też posiadają bardzo różne od siebie regulacje prawne, konstytucje i ideologie. Nie udało im się utworzyć spójnego państwa, między poszczególnymi regionami trwają konflikty, a gdzieniegdzie lokalne wojny. Swobodne podróże są niemożliwa, a na Zachodnim Wybrzeżu wylądowali Japończycy. Zwaśnione Stany Ameryki obecnie nie odgrywają roli w polityce Nowej Europy.

Afryka i inne terytoria zamorskie:

Burza czasoprzestrzenna doprowadziła do zaginięcia większości flot i statków w efekcie czego większość państw utraciła także kontakt ze swoimi koloniami. Ich władze zresztą bardzo często nie uznawały swoich metropolii. Z jednej strony doprowadziło to do poważnego osłabienia dawnych mocarstw kolonialnych. Z drugiej do sytuacji, w której obecnie komunikacja z większością azjatyckich, afrykańskich i południowoamerykańskich państw praktycznie nie istnieje.

Jedyny wyjątek stanowi Bliski Wschód i Afryka Północna, wcześniej kontrolowana przez Francuzów i Brytyjczyków, a obecnie przez Włochów i w mniejszym stopniu Niemców oraz Bestie. Obecnie w regionie trwają jeszcze walki z niedobitkami sił alianckich, jednak stopniowo cichną.

A mi się nie podoba ten i ten element świata!!!
To go zignoruj. Serio. Jako autor zaręczam, że nie wynająłem kancelarii prawnej, która ma dbać o kanoniczność Twoich sesji i grupa antyterrorystów nie wpadnie Ci do mieszkania, jeśli odstąpicie od podręcznikowej wizji. Tak więc zmieniajcie co chcecie lub umieśćcie miejsce akcji w takim miejscu, jak wam odpowiada. Tak więc:

- Jeśli chcecie wziąć rakiety kierowane, karabiny automatyczne, roboty bojowe i czołg Twardy, a następnie pojechać na nim do Berlina i zabić Hitlera, to macie wolną rękę. Nie planuję ciągnąć historii tego świata do przodu, więc zabijając jakiejś ważnej postaci nie zepsujecie settingu. Osobiście proponowałbym wszystkie opisane postacie potraktować jako swoisty bestiariusz. Jeśli macie pomysł na przygodę z ich udziałem, to go zrealizujcie. Jeśli w wyniku waszych działań któraś z nich zginie, to świat się nie zawali.

- Jeśli nie podoba wam się cała ta zabawa z podróżami w czasie, to zignoruj wątek wojenny i graj w Polsce albo Zonie. Rozgrywki polityczne między partiami, wampiry, nowe technologie oraz trzy zwalczające się mafie i cztery, nienawidzące się wielkie biznesy powinny dostarczyć materiału na niejedną sesję kryminalno – polityczną. Możesz też wcielić się w agenta Ministerstwa X i zwyczajnie odkrywać mroczne tajemnice, jak w serialach. Wymieniona już Zona to natomiast miejsce dla typowych sesji w klimacie postapokaliptycznym.

- Jeśli jesteś pasjonatem II wojny światowej, a idea podróży w czasie Ci nie pasuje, to stwórz ze swoją drużyną postacie partyzantów, grajcie w okupowane Francji i zapomnijcie o wątku polskim.
- Jeśli jesteście militarystami i zależy wam, by poczuć się jak na misji stabilizacyjnej w Afganistanie, to ponownie przenieście się do Zony, eskortujcie konwoje, uważajcie na bandytów i podłożone na trasach ajdiki...

- Jeśli przeszkadza Ci ilość wątków nadprzyrodzonych, to nie wykorzystuj ich w grze. Uznaj, że to tylko plotki. W końcu fakt, że znany nam świat się zawalił nie oznacza automatycznie, że każda bzdura nabierze ciała.

Der Elektronische Krieg:

Hakowanie, a typowe użycie komputerów:
W III Rzeczpospolitej komputery są stałym elementem życia od 40-50 lat oraz nieodzownym narzędziem pracy w wielu zawodach. Dzieci uczą się nimi posługiwać w szkołach. W efekcie więc każdy lub niemal każdy obywatel kraju potrafi ich do jakiegoś stopnia używać. Tak więc proste zadania typu wyszukiwania w internecie informacji, pisania maili, obsługi typowych programów etc. wykonywane są na bazie testów Sprytu lub takich samych testów, jak w życiu codziennym (tzn. przekonanie kogoś na kanale IRC, by podzielił się z Bohaterem swoją wiedzą to nadal test Wypytywania, prowadzenia komputerowo sterowanego samochodu to Prowadzenie etc.). Hakowanie natomiast używane jest tylko w wypadku sytuacji specjalistycznych, jak włamania do systemów, łamanie zabezpieczeń, pisanie programów i stron internetowych etc.

Sieć dla początkujących:

Zasadniczo typowy użytkownik (jeśli nie liczyć tak zwanej rozrywki) używa sieci zaledwie do kilku prostych czynności. Wśród tych znajdują się następujące dziedziny:

Zdobywanie danych

Internet jest gigantyczną bazą danych. Znajdują się w nim informacje o wszystkim i wszystkich. *De facto* jeśli o czymś nie ma wiadomości, to znaczy, że to coś nie tylko nie istnieje, ale też że użytkownik sam to wymyślił. Praktycznie nie da się uniknąć pozostawienia jakiegoś śladu w sieci, tym bardziej, że w dzisiejszych czasach nawet bezdomni mają komórki. Jeśli nie zrobi się tego samemu, to na pewno znajdą się osoby, które zrobią to za nas. Informacje o naszej osobie znajdą się więc zapewne na witrynie naszej szkoły, stronie firmy, która nas zatrudnia czy w internetowym pamiętniku naszej koleżanki z klasy, żony, matki, babci albo nawet na Policja.pl. Osoba cierpliwa i zdeterminowana może zebrać te rozproszone dane i stworzyć na ich podstawie spójny obraz ofiary.

Aby pozyskać dane należy wykonać test Hakowania lub Wyszukiwania w zależności od tego, która wartość jest najwyższa. Trudność zebrania danych zależy od ich dostępności, jawności oraz tego, ilu ludzi o nich wiedziało, jak szerokim echem się odbiły oraz czy są one świadomie chronione. Kształtuje się w następujący sposób:
PT 4: Dane łatwo dostępne, nie chronione. Znalezienie newsa z jakiegoś wydarzenia, oficjalnej biografii biznesmena zamieszczonej na witrynie jego firmy, opis produktu na witrynie wytwórcy, wyczerpująca biografia polityka lub postaci historycznej w internetowej encyklopedii.
PT 6: Niechronione, lecz też nie rozgłaszane, łatwe do znalezienia dane. Miejsce zamieszkania, adres email, numer telefonu i komunikatora Plotku-Plotku oraz stan cywilny dowolnej osoby. Jej imię, nazwisko, nick internetowy czy adres IP.
PT 8: Informacje świadomie, lecz nieprofesjonalnie chronione, specjalistyczne dane wymagające dużej wiedzy lub niedostępne większej ilości osób, rzeczy którymi ludzie raczej się nie chwalą, lecz mimo to są komuś znane. Przykładowo: ukryte wady nowego produktu jakiejś firmy, kryminalna przeszłość jednego z polityków, internetowy romans męża.
PT 10: Informacje świadomie chronione, niejawne, ale znane wielu osobom i przez to nie dające się dokładnie ukryć. Przykładowo: trasa ostatniego przemarszu brygady pancernej, dokładne plany budowy bomby atomowej, proces technologiczny produkcji narkotyków, prywatny numer telefonu Ahmeda Goteborga, premiera Moskwicza lub prezydenta Berlińskiego.
PT 12: Informacje ściśle tajne, znane zaledwie kilku osobom i trzymane w tajemnicy. Przykładowo: prawdziwa tożsamość „Sierotki Marysi”, plany polskiej ofensywy na Niemcy, informacje o nowych broniach testowanych przez MON.

PT +4: Dane dotyczą postaci -nie historycznej lub nie-historycznej działalności prowadzonej w Europie Zachodniej np. mało znaczącego członka Ruchu Oporu, atomowego programu III Rzeszy, obecnej tożsamości Canarisa lub Stauffenberga.

Czas niezbędny na zebranie odpowiednich informacji to 1 godzina za każdy stopień PT testu.

Komunikacja:

Rozmowy na IRC-u i Chatroomach, maile, fora internetowe, komcie pod blogami, wysyłanie SMS-ów, rozmowy telefoniczne, rozmowy na komunikatorze tekstowym Plotku-Plotku oraz głosowym Hype, wideorozmowy to jedno z najbardziej typowych zastosowań internetu, telefonu komórkowego i smartphonu. Obecnie większość Polaków nie rozróżnia już tych technologii.

Zasadniczo możesz połączyć się z każdym, czyj numer znasz. Zdobycie danych kontaktowych to test Wyszukiwania lub Wypytywania o trudności od 4 (zwykły człowiek) do 10 (osoba publiczna chroniąca swoją prywatność). Rozmowy przez internet nie różnią się niczym od rozmów w świecie rzeczywistym.

Wzywanie pomocy przez radio:

Wzywanie pomocy jest specyficzną formą komunikacji. Polega ona na przekonaniu kogoś, że powinien przyjść i udzielić ci wsparcia. Skutecznie wezwana pomoc pojawia się zawsze po 1k20 x 5 minutach. PT testu zależy od tego jak wiele potrzeba, żeby uratować ci tyłek:
4 PT: Typowa pomoc świadczona przez odpowiednie służby jak wezwanie straży pożarnej, policji na miejsce przestępstwa lub pogotowia do wypadku, skrzyknięcie kumpli do pomszczenia pobitego na osiedlu kolegi etc.
8 PT: niedostępna dla zwykłego śmiertelnika lub trudna do uzyskania z powodów obiektywnych np. przekonanie patrolu wojskowego, by pomógł ci odpierać atak zbuntowanych robotów w Zonie, wezwanie zaprzyjaźnionej mafii lub korporacyjnego szwadronu śmierci.
12 PT: Coś niezwykle trudnego, wymagającego zaangażowania dużych sił i cennych zasobów np. przekonanie Sztabu Armii do zbombardowania miejsca, które ci odpowiada.
+4 PT: Jesteś za granicą Państw Koalicyjnych.
- 2 PT: W sprawę są zaangażowani Naziści
- **4 PT:** … w sile przynajmniej batalionu.
- 2 PT: Jesteś pracownikiem wojska, policji, wywiadu lub któregoś z resortów...
- **4 PT: ...**w trakcie wykonywania misji istotnej z punktu widzenia interesów III Rzeczpospolitej Polskiej.
- 2 PT: Jesteś w stanie zapłacić (hydraulikowi za naprawę kranu Nowogrodowowi lub Violent Serwice za wysłanie najemników) przynajmniej podwójny koszt zużytych podczas akcji materiałów.

Tutoriale i poradniki

W internecie znaleźć można masę interesujących poradników, skryptów i instrukcji tak w formie tekstu, grafik jak i filmów instruktażowych. Obejmują one wszystkie dziedziny życia, od „jak upiec ciasto" po szereg kompleksowych porad związanych z przygotowaniem broni, środków wybuchowych i narzędzi przestępstw. Wadą tych tutoriali jest fakt, że w większości pisane są przez osoby mające znikome pojęcie o temacie.

Posługując się internetowym poradnikiem adekwatnym do sytuacji otrzymuje się premię +2 do dowolnego tekstu Umiejętności. Jednak im więcej się wiesz o danej dziedzinie, tym mniej ciekawych rzeczy można dowiedzieć się z sieci. Znalezienie odpowiedniego tutorialu jest więc trudniejsze. Wymaga ono wykonania Ttstu Wyszukiwania o PT równym wartości posiadanej przez osobę, której chcemy pomóc Umiejętności. W wypadku osób nie posiadających umiejętności PT

równa się zawsze 4. Korzystając z poradnika nie używamy jednak Kości figury. Skąd bowiem użytkownik ma wiedzieć, że akurat ta instrukcja montażu bomby atomowej, którą znalazł jest trefna?

Aleco?

Internet jest nie tylko gigantyczną bazą danych, ale też wielkim targowiskiem. Ogromna część działających w Polsce sklepów posiada swoją witrynę internetową. Wyjątek stanowią chyba tylko niewielkie osiedlówki. Każdy (i to dosłownie każdy) korzysta też z serwisów aukcyjnych z których największym i najpopularniejszym jest Aleco? Zasadniczo na stronie tej można nabyć wszystko: od używanej odzieży, przez markowe nówki, kradziony sprzęt elektroniczny, po broń, artefakty obcych i ludzkie narządy gotowe do przeszczepu. Oczywiście nie wszystkie transakcje są legalne czy nawet jawne. Trzeba więc wiedzieć gdzie i kogo zapytać. Najczęściej te nielegalne odbywają się pod przykrywką zupełnie normalnej aukcji, podczas której sprzedający wystawia jakiś, zupełnie inny towar, a kupujący zgadzają się zapłacić za niego wygórowaną cenę. Przykładowo broń sprzedaje się jako części do kosiarek. Aleco? dysponuje też agregatorem ogłoszeń o prace, w którym swoje usługi oferują specjaliści z różnych dziedzin: od fryzjerów, hydraulików i mechaników przez lekarzy i najemników, na profesjonalnych włamywaczach i wytwórcach chemikaliów kończąc.

Znalezienie najkorzystniejszej oferty jest dość trudne i czasochłonne. Sieć jest pełna ogłoszeń, ale znalezienie czegoś dobrego i taniego pochłania trochę czasu. Kupienie czegoś odpowiedniego do naszego gustu w internecie wymaga takiego samego testu, jak **Wyszukiwanie danych** o PT zależnym od sytuacji:
PT 4: Towary normalnie dostępne w sklepach, może wyspecjalizowane, ale nietrudne do zdobycia. Przykładowo: elektronika, żywność, sprzęt szpiegowski, oprogramowanie, leki dostępne bez recepty, narzędzia pracy, repliki niemieckich mundurów, broń dostępna bez zezwolenia, przeprowadzenie operacji medycznej lub testu DNA, ekspertyza laboratoryjna.
PT 8: Towary nielegalne, bardzo rzadko spotykane lub trudne w dostarczeniu i transporcie. Przykładowo: leki dostępne na receptę (oczywiście bez niej), nielegalna broń palna, narkotyki, fałszywe dokumenty, materiały wybuchowe, artefakty o cywilnym przeznaczeniu, pozbawiony cech bojowych czołg, cywilna wersja helikoptera wielozadaniowego, hala fabryczna, przeprowadzenie nielegalnej operacji medycznej lub ekspertyzy laboratoryjnej.
PT 12: Przedmioty jednocześnie rzadko spotykane, nielegalne i trudne w transporcie np. ludzki klon z oprogramowaniem rozrywkowym, syntetyczna endorfina (narkotyk z Zony), pistolet plazmowy, przemysłowy stos Kerpana, w pełni wyposażony helikopter bojowy.
-4 PT: Nabycie normalnie nielegalnego towaru w chwili, gdy posiada się odpowiednie papiery pozwalające na jego zgodny z prawem zakup np. leków w chwili, gdy ma się receptę lekarską, broni i amunicji, gdy ma się zezwolenie, artefaktów, gdy posiada się licencję wydaną przez Ministerstwo X.

Po dokonaniu zakupu towar musi zostać wysłany. To może odbyć się następującymi sposobami:
- SuperPriorytetem Poczty Polskiej: Listonosz dostarczy paczkę w ciągu 2 tygodni w dowolne miejsce Wolnej Europy. Cena: 0 złotych.
- Kurierem: Kurier dostarczy paczkę w ciągu 48 godzin w dowolne miejsce Wolnej Europy. Cena: +10 złotych.
- **Kurierem Syberyjskim:** Uzbrojony Rosjanin lub Białorusin w przebraniu dostarczyciela pizzy przyniesie paczkę w stanie względnie nieuszkodzonym w dowolne miejsce świata w ciągu najdalej 2 tygodni zabijając każdego, kto spróbuje mu ją odebrać. Cena: +1 000 złotych.

Sieć dla Hardkorowców: Włamania i Cracking

Włamanie do komputera to próba uzyskania nad nim kontroli administracyjnej celem wykradnięcia lub usunięcia z niego jakiegoś rodzaju, wrażliwych danych: dowodów przestępstwa, numeru karty

kredytowej właściciela, przygotowywanego przez niego dokumentacji technicznej czy też strategii jego firmy. Przestępstw tego typu jest woele, nie wszystkie są do siebie podobne.

Podstawowa taktyka polega na podrzuceniu ofierze specjalnego programu zwanego Backdoorem, który otwiera tylną furtkę w zabezpieczeniach komputera i umożliwia napastnikowi zdobycie władzy nad jego celem. Taktyki ataku są różne. Do najważniejszych (kolejność od najmniej do najbardziej wyrafinowanej) i najczęściej stosowanych w Nowej Europie należą:

Atak „Gestapo Style"

Polega na uprowadzeniu administratora, zamknięciu go w piwnicy i biciu tak długo, aż zgodzi się pokazać nam każdy szczegół, o który go poprosimy. Nie wymaga jakiejkolwiek wiedzy technicznej. Przydaje się za to mieć wysokie Zastraszanie i młotek...

EvilMaid:

Atak polega na uzyskaniu fizycznego dostępu do komputera ofiary (np. w trakcie włamania do jej domu lub rewizji) i włączenia go celem sprawdzenia, czy nie jest chroniony hasłem. Jeśli jest zahasłowany napastnik albo kradnie dysk twardy i wszystkie nośniki, albo podpina do sprzętu fizycznego Backdoora (urządzenia takie kosztują 50 PLN) albo też wyjmuje płytę z bootowalną z nośnika optycznego wersją systemu operacyjnego Penguin i po zainstalowaniu go na dowolnej partycji (czynność kończy się automatycznym sukcesem) lub pamięci operacyjnej komputera (test Hakowania o PT 4) przejmuje funkcje administratora. Następnie (zależnie od tego, na co ma czas) odinstalowuje wszystkie zabezpieczenia, dokonuje zrzutu dysku twardego lub wgrywa masę własnego malware i ucieka. Najszybsze i najbezpieczniejsze jest podpięcie fizycznego Backdoora lub Spyware. W tym celu wystarczy wepchnąć niewielki podzespół (PT zauważenia bez gruntownego przeszukania komputera pod kątem pluskiew: 8) do dowolnego portu.

- Atak za pomocą technik inżynierii społecznej:

Wykonujący go haker podszywa się pod przyjaźnie nastawioną osobę (np. innego administratora systemu, policjanta, napaloną dziewczynę) i przekonuje ofiarę, by sama ściągnęła i zainstalowała u siebie Backdoor. W tym celu napastnik wykonuje test Przekonywana o PT równej Sprytowi celu. Działanie to zajmuje tyle godzin, ile Sprytu ma ofiara. Niepowodzenie oznacza, że cel nabrał podejrzeń i dalsze ataki tą metodą nie będą skuteczne.

- **BruteForce:** atak ten polega na na próbie złamania haseł zabezpieczających metodą sprawdzenia wszystkich kombinacji. Stosowany jest zwykle celem przedostawania się do skrzynek pocztowych, łamania zabezpieczeń zaszyfrowanych dysków etc. Niewiele w nim zależy od hackingu. Więcej od mocy hasła (ta zawsze jest równa poziomowi Sprytu ofiary) i zastosowanego programu oraz mocy komputera, który jest używany. Zasadniczo istnieją następujące programy:
- **„Klepacz":** Czyli użytkownik (najczęściej jakiś biedny Niemiec) próbujący na małpę wklepywać rożne kombinacje hasła: Cena: 0 Moc: 1k4
- **FreeLamacz:** Stworzony jako narzędzie do odzyskiwania zapomnianych haseł na komunikatorze PlotkuPlotku. Łamie szyfrowanie niemiecką enigmą w czasie rzeczywistym. Cena: 0 Moc: 1k6
- **Lamacz1.0:** Komercyjna wersja poprzedniego. Ulepszona, z większą ilością opcji. Cena: 200 PLN. Moc: 1k8.
- **Lamacz2.0:** Ulepszona wersja komercyjnego lamacza. Zasadniczo przeznaczona do użytku półprofesjonalnego. Jej warianty (program jest oparty na licencji GNU) służą często jej narzędzia hakerskie. Penetrują większość domowych skrzynek pocztowych i część firmowych. Cena: 500PLN. Moc: 1k10
- **LamaczProffesional:** Oprogramowanie dedykowane pisane zwykle na zlecenie firm profesjonalnie zajmujących się odzyskiwaniem danych, policji i wywiadu. Cena: 5 000 PLN. Moc: 1k12.

Zasadniczo nie ma czegoś takiego, jak hasło nie do złamania. Po uruchomieniu komputera z Lamaczem ten w końcu kiedyś je rozgryzie (choć nikt nie gwarantuje, że zrobi to za życia właściciela... albo za życia wszechświata). Dlatego też test mocy wykonywany jest kilka razy, po upływie następujących jednostek czasu: pierwszy po upływie sekundy, drugi po upływie minuty, następny po upływie godziny, doby, tygodnia, miesiąca i roku. Zwykle, jeśli czegoś nie da się złamać przez miesiąc to wywiad i policja się od tego odczepiają.

- Haking Właściwy:

Bez wnikania w szczegóły: w A++ (języku programowym, na którym oparto między innymi systemy operacyjne Doors i Penguin) popełnienie bardzo małego błędu skutkuje możliwością wydania programowi polecenia wykonania dowolnego zadania. Na przykład wczytania Backdoora. Właśnie tą wadę wykorzystują hakerzy. Tym bardziej, że systemy operacyjne to zwykle to bardzo długie programy i błędów w nich może być dowolnie dużo...

Proces włamania wygląda więc tak: haker rozpoznaje przez jakiś czas cel i po tym jak wygląda jego komunikacja dedukuje (jeśli nie wie tego wcześniej) jakie usługi się na nim znajdują i jakie wersje oprogramowania nimi zarządzają. Następnie szuka w necie gotowego exploita (czyli programu, który wykorzystuje wykryte błędy) na te wersje programów. Jeśli takich nie ma: to sam szuka w nich błędów i pisze własnego.

Szukanie błędów to bardzo żmudny proces. Sprowadza się przeważnie do tego, że jakiś typ siedzi w piwnicy przez pól roku i analizuje kolejne wersje Penguina. Potem przez kolejne pół roku pisze swoje malware. Działanie exploita przeważnie sprowadza się do wrzuceniu atakowanej aplikacji takich danych żeby się wywaliła i wykonała "shellcode" czyli spreparowany kod maszynowy który zwraca hackerowi konsole systemową z uprawnieniami administratora. Ten instaluje swój Backdoor...

Mechanika:

Atak składa się z dwóch elementów: rozpoznania i umieszczenia eksploita. Wymaga to testu Hakowania o trudności równej Hakowaniu administratora systemu -2. Testy można powtarzać w nieskończoność. Jednak między poszczególnymi rzutami musi minąć minimum tyle godzin, ile wynosi Hakowanie-2 ofiary. Następnie napastnik ściąga eksploit w tym celu wykonuje test Wyszukiwania Danych o trudności równej Zabezpieczeniom (czyli Hakowanie -2 celu). Pochłania mu to ponownie tyle samo czasu, co atak. Gdy już ma co trzeba wykonuje ponowny test przeciwko Zabezpieczeniom celu i viola... Każdy z tych testów można wykonywać aż do osiągnięcia sukcesu.

Za każdym razem, gdy hakerowi nie powiedzie się test Administrator wykonuje test własnego Hakowania przeciwko Hakowaniu-2 napastnika. Jeśli test mu się powiedzie napastnik zostaje Namierzony.

Zawsze, gdy Napastnik wyrzuci 1 w testach Hakowania zostaje automatycznie Namierzony. O tym będzie jednak nieco dalej.

Zasadniczo zabezpieczenia posiadają następujące poziomy:
PT 2: Typowy, domowy komputer chroniony tylko wbudowaną zaporą systemową. Bardzo łatwy cel.
PT 4: Prywatny komputer domowy zabezpieczony w jakiś, mało profesjonalny sposób, najczęściej darmowym antywirusem FalseAlarm i bezpłatnym firewallem Lód.
PT 6: Komputer, zwykle prywatny chroniony dobrym zestawem mocnego oprogramowania.
PT 8: Maszyna w firmie zatrudniającej dobrego specjalistę od zabezpieczeń. Tak bronią się biura samorządowe, firmy do 200 pracowników etc.

PT 10: Maszyna chroniona przez świetnych specjalistów znających się na swojej robocie. Prawdopodobnie należy do dużej korporacji (np. Euromed, Telewizja Prywatna, Bank), wojska, policji, wywiadu lub kontrwywiadu...
PT 12: Doskonale broniona maszyna. Prawdopodobnie Matka lub coś jej pokroju.

Ok! Wgrałem Backdoora! Co mi to daje?

Wszystko! Od tej chwili masz pełną władzę nad komputerem. Możesz przeglądać zawartość jego dysku, instalować i usuwać programy, formatować partycje, podglądać usera jego własną kamerką internetową, czytać jego maile, grać w jego gry. Jesteś panem i władcą! Możesz dowolnie sterować zdobytą maszyną oraz przeglądać (a także kopiować) zawarte w niej dane.

Do czego mogę się włamać w *40:1*:
- TP: 4: do każdego urządzenia elektronicznego, którego porty możesz dotknąć (TP:4). Czasem może wymagać to testu Włamywania o Trudności od 4 do 8, jeśli sprzęt jest zabezpieczony przed kombinatorami.
- TP: 4: kamer monitoringu, kamer pojazdów, robotów i bezzałogowców, kamer taktycznych, komputerów balistycznych, programatorów umysłu, radionadajników i radioodbiorników, telefonów komórkowych, translator SI, systemów kierowania ogniem oraz podobnie działających Wszczepów.
- **TP: 6:** wyświetlaczy augment-reality, wyświetlaczy nahełmowych
- TP: 8: komputerowych centrów dowodzenia, modułów zdalnego sterowania bezzałogowców, systemów ochrony pasywnej pojazdów, szyfrowanych radionadajników i radioodbiorników, szyfrowanych telefonów komórkowych,
- TP: Spryt Ofiary: osób, których Cyborgizacje przekroczyły Próg zdrowia, robotów, SI

Włamania do maszyn i ludzi:

Jeśli maszyna jest podłączona do jakiegoś komputera możesz się włamać się do jej mózgownicy. Oznacza to z grubsza, że przejąłeś nad nią kontrolę i teraz jest Ci posłuszna. Tak więc np. UAV Wojska Polskiego zbombarduje dla ciebie jakiś cel, bankomat wyda ci pieniądze, a kamery monitoringu pozwolą ci podglądać ludzi w wieżowcu...

Celem ataku hakerskiego mogą być też cyberwszepy. W razie sukcesu w normalnej sytuacji haker może co najwyżej je wyłączyć. Wyłączenie cyberręki powoduje jej bezwład, cyberoczu: natychmiastową ślepotę i tak dalej. Układów typu cyberserca, nieodzownych do podtrzymania życia nie da się wyłączyć bowiem natychmiast przechodzą w tryb awaryjny. Inaczej wygląda sprawa z ludźmi, których Wartość Cyborgizacji przekracza ich Próg Zdrowia. Jest w nich bowiem więcej komputerów, niż zwykłej tkanki. Osoby takie mogą być kontrolowane jak maszyny. Po ataku hakerskim na nie możesz zwyczajnie rozkazywać im wykonywać dowolne rozkazy, tak, jakby były to należące do ciebie roboty.

Hakowanie w walce:
Istnieje jeszcze jedna metoda uprawiania hackingu. Napastnik, zamiast rozpoznawać system i atakować go prawidłowo po prostu wgrywa gotowe rootkity na czuja, tak jak mu się wydaje, że będą działać. Posługując się nią haker jest bardzo szybki: może wykonać atak raz na turę, lecz otrzymuje karę -4. Niepowodzenie oznacza automatyczne Namierzenie i alarm. Co więcej: niepowodzenie znaczy też, że nie istnieje pospolity rootkit, który mógłby sięgnąć ten, konkretny cel (każdy obiekt działający na odrębnej karcie inicjatywy traktowany jest jako inny cel) i trzeba atakować go tradycyjnymi metodami.

Namierzenie:

Powiedzmy sobie szczerze: w sieci nie ma anonimowości. Każdy jest w stanie namierzyć każdą inną osobę, zdobywając jej dane osobowe oraz precyzyjnie określając miejsce, w którym znajduje

się komputer, z jakiego dokonuje ona ataku.

Większość administratorów korzysta z drogi legalnej. Natychmiast, gdy wykryją próbę włamania dzwonią na policję (włamanie to przestępstwo zagrożone pozbawieniem wolności do lat dwóch) i składają zawiadomienie o przestępstwie oraz podają IP spod którego pochodzi adres. Policjanci dzwonią do prokuratora, prokurator do operatora-dostawcy sieci, operator z powrotem na policję. W efekcie po 1k20 x 5 minutach od momentu wykrycia włamania na miejscu z którego dokonywano przestępstwa pojawia się patrol. W niektórych wypadkach zamiast patrolu przyjeżdża Żandarmeria Wojskowa. Jeśli celem ataku jest komputer należący do którejś z mafii lub do Euromedu zamiast policji na miejscu pojawia się szwadron śmierci.

Techniki unikania namierzenia:

Oczywiście stworzono też pewną liczbę technik pozwalającą na uniknięcie namierzenia. Najczęściej stosuje się jedną z następujących metod:

- Protokół Trasowania Cebulowego LOL: Jest to technika polegająca na zaszyfrowaniu wiadomości, a następnie przesyłaniu jej przez szereg węzłów sieci zwanych routerami cebulowymi. Stworzona została jeszcze w Ziemi Ojczystej na potrzeby marynarki wojennej USA, szybko jednak znalazła zastosowania także w cywilu. Wykorzystuje ją szereg programów pozwalających na całkowicie anonimowe surfowanie po internecie i bezpieczną, nie dającą się podsłuchać komunikację. Wadą systemu jest niestety konieczność przepuszczenia informacji przez wiele zaszyfrowanych bramek, co powoduje, że tempo komunikacji jest bardzo powolne.

Zalety:
- Jesteś całkowicie anonimowy i nie da się ciebie namierzyć!

Wady:
- Zawsze, gdy korzystasz z sieci LOL wszystkie operacje zajmują 2 x więcej czasu.
- Większość adminów zdaje sobie sprawę, że nikt, kto przychodzi w pokoju nie korzysta z militarnych technik maskowania ruchu. Banują więc komunikację z LOL-em. Nie możesz tym sposobem włamywać się do systemów o PT przełamania zabezpieczeń wyższym niż 8.

- Na darmowe WiFi: Dziś większość domostw posiada w domu router. Spora część z nich jest źle zabezpieczona lub niezabezpieczona. Wystarczy umieścić się z komputerem przenośnym z zainstalowanym oprogramowaniem w rodzaju SerfujZaFree (bezpłatnie dostępne w necie) w odległości 50-100 metrów od takiego, żeby móc korzystać z cudzej sieci na koszt i odpowiedzialność prawną właściciela.

Celem znalezienia niezabezpieczonego Routera haker musi wykonać test Hakowania o PT 4 i poświęcić:
- 1 godzinę (duże miasta)
- 2 godziny (małe i średnie miasta)
- 4 godziny (wieś w Polsce B)
- 8 godzin (osiedla w Zonie, tereny leśne w Polsce)
- dobę (Rzym, Madryt)
- niemożliwe (pustkowia Zony i Rusi, Stara Europa)

Zalety:
- Mogą namierzyć co najwyżej człowieka, z którego internetu korzystasz, ale nie ciebie.

Wady:
- Widać cię z okna.
- Właściciel może zauważyć, że mu dziwnie wolno działa sieć.
- Ludzie nie lubią jak im się net kradnie.
- Blokersi lubią bić ludzi z laptopami, bo zawsze jest dobry pretekst.

- Na Kartę: Celem kupienia telefonu lub modemu na kartę nie musisz nic podpisywać ani zdradzać swoich danych. Usługa taka kosztuje 100 PLN (połowę za sprzęt, połowę za miesięczny abonament). Kupujesz więc komórkę, siadasz na ławeczce w parku i hakujesz ile wlezie. Po wszystkim wyrzucasz modem do śmietnika.

Zalety:
- Nie ma sposobu, żeby poznali twoją tożsamość.

Wady:
- Ale nadal mogą namierzyć miejsce, z którego łączysz się z netem.
- Policja może zdjąć odciski palców z telefonu.
- Poza tym to kosztuje

Malware

Malware to złośliwe oprogramowanie stworzone po to, żeby robiło rozmaite, złe rzeczy ze sprzętem ofiar. Wgrać je możesz na komputer wroga w dwóch przypadkach: gdy udało ci się do niego włamać (obojętnie jaką metodą) lub też odwrotnie: podetknąć napastnikowi, którego wykryłeś zamiast go Namierzać, by (myśląc, że to coś ważnego) wgrał je sobie na dysk ku ogólnej radości. Zasadniczo najczęściej spotyka się następujące typy malware:

- Atak kompromitujący: Polega na wgraniu do komputera jakichś danych, których posiadanie jest karalne, a następnie złożeniu donosu do prokuratury. Często używany jest do pozbywania się konkurencji z rynku lub wścibskich hakerów na 3 do 5 lat.

- LocationWare: To krewniak SpyWare. Po wgraniu na komputer ofiary wykorzystuje usługi geolokalizacji by namierzyć położenie maszyny, a następnie wysyła informacje o nim hakerowi. Tego typu programy wykorzystywane są w dwóch celach: przez specjalistów od zabezpieczeń, którzy tym sposobem mogą łatwiej wezwać policję do hakera, który w swej głupocie łyknął tego typu program, albo jako element blokady anty-kradzieżowej.

- Typowy szkodnik: Jest to typowy wirus, którego czasem można złapać w necie. Oprogramowanie takie nie powoduje spektakularnych zniszczeń. Najczęściej podłącza komputer do botnetu, który następnie służy do atakowania innych komputerów, rozsyłania spamu, etc. Wykonywanie wszelkich działań na tak zainfekowanej maszynie jest trudniejsze o -4.

- Robak: Zadanie tego typu malware polega albo na rozmnażaniu się tak długo, aż zajmie sobą całe zasoby systemu, albo nadpisaniu się na kilku, kluczowych dla jego działania plikach. Po czymś takim system wywala się i nie daje się uruchomić. Jego ponowne postawienie wymaga testu Hakowania i zajmuje 48 godzin.

- Robaki kryptowirologiczne: Tego typu robaki po wgraniu do pamięci komputera szyfrują jego twardy dysk silnym algorytmem niesymetrycznym, podobnie jak FalseCrypt, a następnie niszczą klucz (niektóre wysyłają go do swojego twórcy). Tak zaatakowany komputer nie nadaje się do użytku, chyba, że właściciel wybłaga klucz od hakera, złamie go za pomocą ataku BruteForce lub postawi system od nowa (co wymaga testu Hakowania i zajmuje 48 godzin). W tym ostatnim przypadku wszystkie dane znajdujące się na dyskach i partycjach zaatakowanego komputera są bezpowrotnie niszczone i nie da się ich odzyskać.

- Robak typu jebudu: Wirus ten ma za zadanie wymusić na komputerze (najczęściej jego karcie graficznej) tak intensywną pracę, że ten się spali. Atak tego typu jest bardzo łatwo zauważalny, tak więc przeprowadzany jest z karą -4.

- SpyWare: To po prostu program szpiegowski. Spyware najczęściej śledzi aktywność użytkownika w sieci oraz zapamiętuje wszelki tekst i polecenia wydawane maszynie w tym hasła i loginy wpisywane przez usera. Przechwytuje też całą jego korespondencje (a raczej przekierowuje ją także do hakera). Niektóre wersje umożliwiają też podglądanie i podsłuchiwanie ofiary jej własną kamerą internetową i mikrofonem.

Główne zadanie spyware to jednak wyłudzanie haseł. Nie wymaga to żadnych umiejętności, a

jedynie cierpliwości. Zwykle po 1k20 dniach użytkownik się zdradza się z nimi.

Specjalna Zasada Replikacji:

Każde malware automatycznie infekuje każdy nieoptyczny nośnik i urządzenie (telefon, kamera, aparat cyfrowy, dysk przenośny etc.) podłączone do zarażanego komputera. Oczywiście z nich roznosi się ono dalej.

Radio i radiokomunikacja

Niekiedy uważa się, że hakerzy pracują dla wojska i starają się zakłócać lub niszczyć wrogie nadajniki radiowe. Nie jest to prawda, jednak armia zatrudnia niemal równie dobrych specjalistów, którzy zajmują się właśnie pracą na tym polu. Radiooperatorzy są szczególnie cenni podczas walki z siłami Osi, gdyż jak wiadomo ich przedstawiciele wykorzystują jedynie dość prymitywne nadajniki radiowe.

Podsłuchiwanie radia

Ustawiając odbiornik na częstotliwość, którą posługuje się przeciwnik (test Hakowania lub Hakowania o PT 8) można zwyczajnie podsłuchiwać jego rozmowę. Większość wojskowych nadajników szyfruje jednak wiadomości. Niemiecką Enigmę rozbijają w czasie rzeczywistym nawet najsłabsze Lamacze. Nowoczesne stacje radiowe chronione są dużo mocniejszym algorytmem, który jest nie do złamania, chyba, że uda się przechwycić wrogi klucz np. rozgrzebując (test Hakowania o PT 8) zdobyczne radioodbiorniki.

Zagłuszanie radia

Dysponując silniejszym (silniejszy = posiadający większy zasięg) radionadajnikiem można próbować zakłócić wrogi sygnał radiowy. W tym celu wystarczy wejść na dokładnie tą samą częstotliwość, co przeciwnik, a następnie nadać na niej fale o tej samej modulacji. Oczywiście wróg nie jest głupi i natychmiast zmieni własną modulacje lub poszuka innej częstotliwości. Wychwycenie wrogich fal radiowych to test Hakowania lub Reperowania o PT 8. Zagłuszenie fal wymaga Testu Przeciwstawnego z przeciwnikiem.

Warto zwrócić uwagę, że tą samą metodą można atakować wszelkie pojazdy zdalnie sterowane (np. drony bojowe). Jeśli test się powiedzie sterująca nimi osoba natychmiast traci nad nimi kontrolę. Drony naziemne zatrzymują się w miejscu. Drony powietrzne kontynuują lot we wcześniejszym kierunku, aż natrafią na jakąś przeszkodę. Nowocześniejsze maszyny z Zony najczęściej natychmiast przechodzą w tryb autonomiczny i uciekają do bazy.

Radiolokacja

Dysponując profesjonalnym radiem można wychwycić fale radiowe przeciwnika i określić z jakiego kierunku są nadawane, jeśli tylko lokalizujący znajduje się w zasięgu nasłuchiwanego przeciwnika (dlatego też łatwiej wychwycić radiostacje plecakową niż mały moduł komunikacyjny). W wypadku nowoczesnego, cywilnego nadajnika sztuczka ta wymaga testu Hakowania lub Reperowania na poziomie 4, Militarnego: PT:8. Pozwala wyliczyć z dokładnością do kilku metrów, gdzie znajduje się nadawca.

Zabawy z radiem, a wojsko:

Większość wojskowych próby podsłuchiwania czy też zagłuszania radioodbiorników traktuje prawie tak samo, jak próby ostrzeliwania żołnierzy. Jeśli odkryją, że coś takiego się dzieje natychmiast spróbują namierzyć pozycję napastnika i walnąć w nią czymkolwiek, co mają pod ręką.

Szczególnie Koalicjanci lubią strzelać do radiostacji bowiem po fakcie zwykle okazuje się, że trafili co najmniej w niemiecki sztab batalionu.

Hardware

Smartfon:
To taki mieszczący się w kieszeni komputerek z funkcją telefonu. Ma wszystko to, co zwykły komputer (przy czym słabsze) oraz mocną kamerę, którą można robić też zdjęcia. Steruje się nim ekranem dotykowym. Osoby pracujące na Smartphonie otrzymują karę -2 do testów, gdyż jest to zwyczajnie niewygodne. **Cena:** 1200 złotych.

Telefon Komórkowy:
W zasadniczo ma wszystkie te same bajery, co smarphon, tylko jest wiele słabszy i nie posiada ekranu dotykowego. Nie nadaje się do zastosowań profesjonalnych, to jest wymagających umiejętności Hacking. **Cena:** 100 złotych

Szyfrowany telefon / smartfon:
Specjalny telefon szyfrujący połączenie. Nie da się go podsłuchiwać (chyba, że podsłuchem sprzętowym). Można za jego pomocą dzwonić na zwykłe telefony. **Cena:** jak zwykły jego klasy x2.

Dodatkowe baterie:
Cena: 50 złotych za każde 4 godziny pracy.

Radiostacje:
Czyli różnego rodzaju nadajniki i radioodbiorniki używane do komunikacji na większą odległość. Radiostacja może służyć także do łączenia się z siecią i jako lokalny Router WiFi o zasięgu 50 metrów dla komputerów. Możliwe jest takie sprzężenie kilku słabych i mocniejszej radiostacji, by można było za ich pomocą porozumiewać się na większe odległości, niż wskazują na to właściwości słabszych urządzeń. Wymaga to jednak testu Hakowania lub Reperowania o trudności 4.
Słuchawkowa: Działa w zasięgu 7,5 kilometrów. Ciężar: 1. Cena: 50 PLN.
Walkie-Talkie: Działa w zasięgu 15 kilometrów. Skorzystanie z niej wymaga osobnej akcji. Ciężar: 2. Cena: 100 PLN
Plecakowa: Dość duże urządzenie montowane niekiedy w samochodach lub noszone na plecach przez żołnierzy. Ma około 200 kilometrów zasięgu, który, dzięki odbiciu fal od jonosfery może wzrosnąć do kilku tysięcy kilometrów. Skorzystanie z niego wymaga osobnej akcji. Ciężar: 10. Cena: 500 PLN
„Przenośna”: W terminologii wojskowej przenośne jest wszystko to, co ma uchwyty i może być transportowane przez 4 żołnierzy. Ma zasięg kilku tysięcy kilometrów. Ciężar: 80. Cena: 2 000 PLN.
Niemiecka: Dziadostwo od Siemensa lub innego Philipsa odebrane Nazistom. Niemiecka plecakowa radiostacja ma zasięg jak jak Walkie Talkie. Do rozmów na dłuższe dystanse używać należy radiostacji Przenośnych. Nie dają dostępu do internetu i nie pozwalają łączyć się z w sieci. Z racji na ich niewygodę stanowiska obrony Niemców najczęściej komunikują się za pomocą kabli telefonicznych lub gońców
Militarna: Jej sygnał jest (oczywiście) szyfrowany, przez co dla każdego, kto nie dysponuje bardzo wyrafinowanym sprzętem praktycznie nieodróżnialny od białego szumu. Cena: jak normalna radiostacja x 2.

Pojazdy Bezzałogowe:

Bezzałogowce: Zasady
Pojazdy bezzałogowe faktycznie powinny nazywać się raczej zdalnie sterowanymi. Wszystkie

potrzebują pilota, który z oddali wydaje im polecenia. Najczęściej robi to przez radio. Maszyna musi znajdować się w zasięgu jego radionadajnika. Dodatkowo operator wszystkie testy Pilotowania / Prowadzenia / Żeglugi, Strzelania i Walki może zastąpić testami Hakowania.

Future Technology Smok (fikcyjny)
Ciężki, bezzałogowy samolot bojowy na bazie pasażerskiego samolotu ultralekkiego, nazywany też czasem „Polskim Predatorem". Faktycznie z tym ostatnim pojazdem ma niewiele wspólnego. Służy głównie jako nośnik pocisków kierowanych.
Przyśpieszenie / Prędkość maksymalna: 20/250 **Wznoszenia:** 10 **Wytrzymałość:** 12(2) **Załoga:** 1 **Cena:** 50.000PLN
Dodatkowy sprzęt: Celownik-dalmierz, Latający, Kamera szpiegowska, Kamera termowizyjna, Moduł zdalnego sterowania, Noktowizja,
Uzbrojenie:
4 x Rakiety Fire and Forget (Powietrze – ziemia lub Powietrze - powietrze)
lub
1 x Bomba JDAM

Goliath
To niemiecka mina samobieżna zdolna do precyzyjnego niszczenia wrogich umocnień, używana głównie w trakcie zdobywania i obrony miast. Kontrolę nad pojazdem sprawuje operator znajdujący się z tyłu, a sygnały przesyłane są kablem. Konstrukcja taka sprawia, że Goliath-a można stosunkowo prosto unieszkodliwić np. przestrzeliwując kabel (PT trafienia -4) lub przecinając go ręcznie.
Przyśpieszenie / Prędkość maksymalna: 2/10 **Wytrzymałość:** 12 (4) **Załoga:** 1
Dodatkowy sprzęt: Ciężki pancerz, Gąsienice
Autodestrukcja: W dowolnym momencie dowódca Goliath-a może zdetonować go. Wówczas maszyna wybucha jak Bomba lotnicza.

Inżynieryjny Robot Wsparcia
Na pierwszy rzut oka wygląda to jak przemysłowa kosiarka do trawy na gąsienicach. Faktycznie jest to zminiaturyzowany robot przeznaczony do zadań inżynieryjnych. Może służyć jako bezzałogowa maszyna ewakuacyjna, ciągnik artyleryjski, wóz amunicyjny, trał przeciwminowy lub koparko-spycharka.
Przyśpieszenie / Prędkość maksymalna: 20/40 (5/5 w wodzie) **Wytrzymałość:** 12/10/10 (4/2/2) **Załoga:** 1 **Cena:** 20.000PLN
Dodatkowy sprzęt: Gąsienice, Kamera cofania kierowcy, Kamera szpiegowska, Moduł zdalnego sterowania,
Broń:
Koparko-spycharka
lub
Przyczepa (4 tony ładunku lub 8 pasażerów lub 4 rannych)
lub
Przyczepa a na niej 1 x ZSU-23-2 i 2 x Rakieta ziemia-powietrze (obsługiwać to musi człowiek)

ITWL HOB-bit
UAV polskiej konstrukcji wyglądający jak samolocik-zabawka. Używany przez wojsko, policje i straż pożarną. Jest niewielki, żołnierz może więc go nosić w plecaku, a startuje „z ręki". Wyposażony jest w kamerę cyfrową. Służy, jak łatwo zgadnąć jako maszyna zwiadowcza. Urządzenie może unosić się w powietrzu 45 minut (potem trzeba zmienić baterię), sterowane jest radiem.
Przyśpieszenie / Prędkość maksymalna: 20/200 **Wznoszenia:** 10 **Wytrzymałość:** 2 **Załoga:** 1

Cena: 3.000PLN
Dodatkowy sprzęt: Celownik-dalmierz, Latający, Kamera szpiegowska, Kamera termowizyjna, Moduł zdalnego sterowania, Noktowizja,
Inne: Rozmiar -2

Lewiatan
Niewielki robot (wyglądający trochę jak mały fiat przerobiony na czołg) pomyślany początkowo jako maszyna zwiadowcza, która miała za zadanie obserwować teren dla żołnierzy, torować przejścia przez pola minowe, służyć do dostarczania amunicji, ewakuacji rannych, a w ostateczności także wspierać ich w walce (w szczególności w miastach).
Przyśpieszenie / Prędkość maksymalna: 20/40 (5/5 w wodzie) **Wytrzymałość:** 12/10/10 (4/2/2) **Załoga:** 1 **Cena:** 30.000PLN
Dodatkowy sprzęt: Automatyczne pompowanie opon, Celownik-dalmierz, Kamera cofania kierowcy, Moduł zdalnego sterowania, Napęd na cztery koła, Noktowizja, Stabilizowane stanowisko ogniowe, System śledzenia celu, Wyrzutniki granatów dymnych,
Broń:
1 x WKMB (w Wieży Automatycznej)
lub
1 x AG-40
Pasażerowie: 4 lub 2 rannych (nie chroni ich pancerz)

MJ-7 Szogun
Dziwna konstrukcja. Szogun został zaprojektowany jako cel ćwiczebny dla Obrony Przeciwlotniczej. Okazał się dość uniwersalną konstrukcją, dlatego też szybko zaczęto badać go pod kontem przydatności na polu walki. Jako, że nie był zdolny do przenoszenia uzbrojenia przebudowano go na latającą bombę, podobną do pocisków manewrujących, tylko znacznie bardziej tańszą (i wadliwą). Ma zasięg do 500 kilometrów i może utrzymywać się w powietrzu przez 4 godziny.
Przyśpieszenie / Prędkość maksymalna: 20/250 **Wznoszenia:** 10 **Wytrzymałość:** 4 **Załoga:** 1 **Cena:** Wojsko
Dodatkowy sprzęt: Celownik-dalmierz, Latający, Kamera szpiegowska, Moduł zdalnego sterowania, Noktowizja,
Autodestrukcja: W dowolnym momencie dowódca Szoguna może zdetonować go wysadzić. Wówczas maszyna wybucha jak Bomba lotnicza.

Robot Pirotechniczno-Bojowy IBIS
To ciężki robot używany do działań antyterrorystycznych, przenoszenia i rozbrajania bomb oraz walk w mieście. Może być sterowany radiem lub za pomocą kabla światłowodowego (co przydaje się w trakcie zdobywania schronów podziemnych, gdzie nie działa radio). Maszyna może zostać uzbrojona.
Przyśpieszenie / Prędkość maksymalna: 20/40 (5/5 w wodzie) **Wytrzymałość:** 12/10/10 (4/2/2) **Załoga:** 1 **Cena:** 40.000PLN
Dodatkowy sprzęt: Ciężki pancerz, Gąsienice, Kamera cofania kierowcy, Kamera szpiegowska, Moduł zdalnego sterowania, Noktowizja
1 x Manipulator (pozwala posługiwać się przedmiotami tak, jakby robot miał ręce)
lub
2x MSBS Radon lub 1 x GA-40

Taktyczny Robot Miotany
Bardzo małe urządzenie służące jako sprzęt rozpoznawczy. Mieści się w ręce, może być też wystrzeliwane z granatników. Sterowany za pomocą radia robot wyposażony jest w zestaw mikrokamer i rejestratorów dźwięku dzięki czemu nadaje się świetnie do rozpoznawania

pomieszczeń przed szturmem. Jest jednak za mały, by samodzielnie poruszać się po schodach lub otwierać drzwi.
Przyśpieszenie / Prędkość maksymalna: 2/6 **Wytrzymałość:** 4 (2) **Załoga:** 1 **Cena:** 1.000PLN
Dodatkowy sprzęt: Gąsienice, Kamera cofania kierowcy, Kamera szpiegowska, Moduł zdalnego sterowania, Noktowizja,
Inne: Rozmiar -2, TRM może transportować granat i (na sygnał operatora) go zdetonować. Zwykle używa się granatów hukowo-błyskowych, które nie uszkadzają robota.

Uniwersalny Robot Sapersko-Rozpoznawczy
Nieduży, sięgający człowiekowi do kostek robot używany do rozpoznania w terenie miejskim, przenoszenia bomb i ostatnimi czasy także do walki. To najlepszy przyjaciel niejednego sapera.
Przyśpieszenie / Prędkość maksymalna: 2/6 **Wytrzymałość:** 6 (2) **Załoga:** 1 **Cena:** 4.000PLN
Dodatkowy sprzęt: Kamera szpiegowska, Moduł Zdalnego Sterowania, Napęd na cztery koła
Uzbrojenie:
1 x Manipulator (pozwala posługiwać się przedmiotami tak, jakby robot miał ręce)
lub
1 x Noktowizja, Celownik-dalmierz
lub
1 x MSBS, Kamera taktyczna
Inne: Rozmiar -2

WB Electronics FlyEye
Polski, bezzałogowy samolot rozpoznawczy. Nieco większy od swego kuzyna, o znacznie wydłużonym zasięgu (wbudowany nadajnik pozwala mu transmitować obraz nawet na dystans 300 kilometrów), zdolny utrzymywać się w powietrzu przez 3 godziny.
Przyśpieszenie / Prędkość maksymalna: 20/200 **Wznoszenia:** 10 **Wytrzymałość:** 4 **Załoga:** 1 **Cena:** 30.000PLN
Dodatkowy sprzęt: Celownik-dalmierz, Latający, Kamera szpiegowska, Kamera termowizyjna, Moduł zdalnego sterowania, Noktowizja

PZL SW-44 „Płomykówka” (fikcyjny)
Z uwagi na możliwość lotu po zaprogramowanej trasie lub sterowanego zdalnie śmigłowce SW-4 były często stosowane do akcji wysokiego ryzyka, których nie podjęłaby się żadna załoga. Ich wadą było jednak słabe uzbrojenie. SW-44 to wersja helikoptera pozbawiona kabiny pilota oraz przedziału pasażerskiego, przeznaczona do „rozpoznania walką” (czyli *de facto* misji samobójczych). Zaoszczędzone kilogramy pozwoliły dozbroić maszynę.
Przyśpieszenie / Prędkość maksymalna: 20/60 **Wznoszenia:** 15 **Wytrzymałość:** 11(2) **Załoga:** 1
Dodatkowy sprzęt: Celownik-dalmierz, Latający, Moduł zdalnego sterowania, Noktowizja, System obrony pasywnej
Uzbrojenie:
1 x Działko lotnicze
4 sloty

Balon obserwacyjny „Wróbel” (fikcyjny)
Napełniony helem balon gumowy pomalowany w maskujący kolor nieba. Wyposażony w silnik elektryczny pozwalający na korekcję kursu i pozycji, pojemne baterie litowo-jonowe oraz ogniwa słoneczne może unosić się w powietrzu właściwie bez końca. Dzięki kamerom służy do obserwacji pozycji nieprzyjaciela i jego ruchów w promieniu kilku kilometrów.
Przyśpieszenie / Prędkość maksymalna: 1/5 **Wznoszenia:** 10 **Wytrzymałość:** 0 **Załoga:** 1
Dodatkowy sprzęt: Celownik-dalmierz, Kamera szpiegowska, Latający, Moduł zdalnego sterowania, Noktowizja,

Broń i środki walki:

W settingu *40:1* nie występuje żadne uzbrojenie z *Podręcznika Podstawowego*. Zamiast tego używa się list broni dostępnych niżej.

Nowe słowa kluczowe:

Awaryjna:
W chwili, gdy w teście strzelania wypadnie 1 broń psuje się i przestaje strzelać dopóki jej użytkownik nie poświęci 15 minut i nie wykona testu Naprawiania.

Bardzo nieporęczna:
Z broni można strzelać tylko w pozycji leżącej lub po ustawieniu jej na specjalnym trójnogu. W innych okolicznościach strzelec automatycznie pudłuje.

Jednorazowa:
Broń tego typu nadaje się wyłącznie do jednorazowego użytku. Po wystrzale można ją wyrzucić.

Kompaktowy:
Broń ta została zmniejszona celem ułatwienia walki na krótkie dystanse i w pomieszczeniach. Zapewnia premię +1 do strzelenia na Krótki dystans i karę -1 do strzelania na Długi.

Minigun
Minigun w kilka sekund zasypuje wroga kilkoma tysiącami pocisków. Strzela jedynie Ogniem Zaporowym, ale używa Dużego Wzornika Wybuchu zamiast Średniego.

Modułowy:
Sprzęt modułowy można modyfikować na bieżąco na polu walki. W zależności od potrzeb można, poświęcając 4 tury:
- usunąć lub dodać mu cechę Kompaktowy.
- usunąć cechę S3P i Automat, ale zwiększyć Szybkostrzelność o 1.
- zmniejszyć Szybkostrzelność do poziomu 1, jednak zwiększyć Zasięg do 30/60/120, a w wypadku Pistoletów Maszynowych do 15/30/60 (20/40/80 dla CZW 438).

Niemiecka:
Kilka modeli broni zostało stworzonych przed II wojną światową lub w jej trakcie. W efekcie więc Niemcy mają identyczny sprzęt.

Podwodna:
Dzięki specjalnej amunicji broń może strzelać pod wodą.

Stromotorowa
Broń strzela po stromym torze. Ignoruje osłonę, chyba, że zakrywa przeciwnika także i od góry, jednak nie może razić wroga na bliskim zasięgu.

Syntetyki:
Broń została zrobiona z tworzyw sztucznych. Nie wykrywają jej wykrywacze metalu (ale bramki rentgenowskie już tak).

Wyciszona:
Wyciszona broń strzela prawie bezdźwięcznie. Kara do Skradania Się za strzelanie z niej spada do

-2 (zamiast -4). Premia ta kumuluje się z Amunicją Poddźwiękową lub Tłumikiem (lecz nie z obydwoma naraz).

Zespołowa
Żeby używać broni potrzeba przynajmniej dwóch osób obsługi. Przenosić ją muszą natomiast minimum 3, gdyż jest zbyt ciężka.

Uzbrojenie Koalicji:

Opisy niektórych broni:

APS i OC-21 Drotik
Pistolety te posiadają specjalny tryb strzelania pozwalający im w jednej chwili opróżnić cały magazynek. W trybie tym broń strzela według zasady Minigun jednak używa Małego Wzornika Wybuchu.

CZ 750 Sniper:
To policyjny karabin wyborowy (w sumie bardziej strzelba) przeznaczony do precyzyjnego rażenia przeciwników w terenie miejskim, na dystans poniżej 300 metrów. Służy do tego, by zastrzelić terrorystę osłaniającego się zakładnikiem, odstrzelić detonator od bomby etc. Użytkownik tej broni zmniejsza karę za Strzał mierzony o 2 (czyli do -0 za strzał w rękę, -2 za strzał w głowę lub mały cel).

OTs-20 Gnom i U-94 Udar
Mini-strzelba rewolwerowa i rewolwer specjalnego przeznaczenia rosyjskiej konstrukcji. Nie wiadomo po co zostały zaprojektowane (plotka głosi, że do wyważania drzwi). Z racji na bardzo silną amunicję są w stanie przebić burtę transportera opancerzonego. Niestety odrzut jest na tyle silnych, że broń potrafi skręcić nadgarstek strzelca albo wyrwać mu się z ręki i rozkwasić nos. Nie zdobyły popularności wśród użytkowników.

Pallad-D
Polski granatnik podwieszany przeznaczony do zwalczania siły żywej. Po zastosowaniu chwytu pistoletowego i składanej kolby stosowany także jako broń samodzielna.

RPG-76 Komar
Polski, jednorazowy granatnik przeciwpancerny pamiętający jeszcze czasy Gierka. Jego produkcję wznowiono pod koniec lat 20-tych, jako tanią broń przeciwpancerną. Obecnie Wojsko Polskie posiada około ćwierć miliona tych wyrzutni i drugie tyle starych egzemplarzy pamiętających jeszcze lata 80-te. Ulubiona broń wszystkich tych, którzy niskim nakładem środków chcą rozwalić czołg.
Komar używa wyłącznie pocisków kumulacyjnych (czyli zwykłych z punktu widzenia mechaniki).

Ręczna Wyrzutnia Rakietowa:
Wyrzutnia pocisków rakietowych przenoszona przez żołnierzy na plecach. Występuje w milionach wersji, które podzielić można na dwa typy: przeciwlotnicze i przeciwpancerne. Te pierwsze nie nadają się do rażenia celów naziemnych, drugi do celów powietrznych. Pociski z ręcznych wyrzutni działa jak opisany na stronie 45 *Podręcznika Podstawowego* z tą różnicą, że zamiast Pilotowania do namierzania celów używa się Strzelania. Ręczna wyrzutnia rakietowa strzelać może następującymi typami pocisków:
- **Rakiety Niekierowane:** Działają jak pociski z 45 strony *Podręcznika Podstawowego*, przy czym cel nie otrzymuje kary do prób uniknięcia ich. **Cena:** 1000 PLN / sztuka.
- **Rakiety kierowane ciągnionym drutem:** Obecnie używane tylko przez Niemców. Cel otrzymuje

karę -2 zamiast -4 do prób uniknięcia ich. Oprócz tego działają jak opisane na stronie 45. **Cena:** 100 000 DeutschMarek
- Rakiety kierowane SALCOS lub na podczerwień: Działają jak opisane na stronie 45 *Podręcznika Podstawowego*. **Cena:** 50 000 PLN / sztuka
- Fire and Forget: Działają jak opisane na stronie 45 *Podręcznika Podstawowego*, jednak cel otrzymuje karę -6 do testów uniknięcia ich. **Cena:** 100 000 PLN / Sztuka

RPO Trzmiel
Radziecki rakietowy miotacz ognia wypróbowany w Afganistanie i Czeczeni. Broń jednorazowego użytku strzelająca pociskami rozrzucającymi na wroga mieszankę zapalającą, zdolnymi przebijać ściany i penetrować nawet najdrobniejsze zakamarki pomieszczeń w chwili, gdy obsługa znajduje się na bezpiecznej odległości.
Trzmiele strzelają jedynie pociskami dymnymi, zapalającymi, termobarycznymi lub kumulacyjno-termobarycznymi.

Vis
Legendarny, polski pistolet okresu II wojny światowej, w swoim czasie uważany za jeden z najlepszych na świecie. Od 1992 roku fabryka w Radomiu wytwarza tą broń w niewielkich ilościach dla kolekcjonerów. W momencie, gdy Polak strzela z Visa używa o jeden stopień wyższej Kości Figury (blotki używają 1k4) niż normalnie.

Pistolety	Zasięg	Obrażenia	SzS	Cena	Waga	Min. Siła	Strzały	Uwagi
6P28 (SP-4M)	12/24/48	2k6+1	1	500	4	-	6	PP1, Wyciszony
APS (9mm)	12/24/48	2k6	1	250	8	-	20	PP1, patrz opis
CZ 75 (9mm)	12/24/48	2k6	1	200	3	-	16	PP1
CZ 82 (Makarov)	12/24/48	2k6+1	1	200	4	-	15	PP1
CZ 97B (45 ACP)	15/30/60	2k8	1	300	8	-	10	PP2
CZ 100 (9mm)	12/24/48	2k6+1	1	250	4	-	14	PP1, Syntetyki
Grand Power K100 (9mm)	12/24/48	2k6	1	300	4	-	17	Dublet PP1, Syntetyki,
Gward (.38 Special)	12/24/48	2k6	1	200	3	-	6	PP1, Rewolwer
MAG (9mm)	12/24/48	2k6+1	1	200	4	-	15	PP1
Makarov PM (Makarov)	12/24/48	2k6	1	200	3	-	8	PP1
MR-444 (9mm i Makarov)	12/24/48	2k6+1	1	250	4	-	15	Dublet, PP1
OC-01	12/24/48	2k6	1	150	3	-	6	Rewolwer

Kobalt (9mm)								
OC-21 Drotik (5,45mm)	12/24/48	2k4	1	100	1	-	8	Dublet, PP2, patrz opis
OTs-20 Gnom (.12)	12/24/48	1-3k6	1	500	8	k10	5	Awaryjny, Rewolwer, Strzelba
OTs-38 Stechkin (7mm)	12/24/48	2k6	1	500	3	-	5	Celownik laserowy, Rewolwer, Wyciszony
PJ-a (9mm)	12/24/48	2k6+1	1	350	4	-	18	Dublet, PP1, Syntetyki
PSM (5,45mm)	12/24/48	2k4	1	100	1	-	8	Dublet, PP2,
SPP-1 (Specjalna)	12/24/48	2k6+1	1	500	4	-	4	Podwodna
SPS Giurza (Specjalna)	12/24/48	2k6+1	1	500	6	-	18	PP:8
U-94 Udar (12,3mm)	12/24/48	2k10	1	500	8	k10	6	Awaryjny, PP4, Rewolwer
Vis (9mm)	12/24/48	2k6+1	1	300	3	-	16	PP1
Walther P99 (7,6mm)	12/24/48	2k6	1	200	3	-	15	PP1
WIST-94 (9mm)	12/24/48	2k6	1	150	3	-	16	Awaryjny, PP1

Pistolety maszynowe	Zasięg	Obrażenia	SzS	Cena	Waga	Min. Siła	Strzały	Uwagi
CZW 438 (17 Libra)	15/30/60	2k6+1	3	600	10	-	30	Automat, Modułowy, PP2, S3P,
CZW 438 M9 (9mm)	12/24/48	2k6	3	500	10	-	30	Automat, Modułowy, PP1, S3P,
CZW 9 (9mm)	15/30/60	2k6	3	350	10	-	30	Automat, PP1, S3P
CZW 9 M (9mm)	12/24/48	2k6	4	350	10	-	30	Automat PP1
CZW 9 PS (9mm)	12/24/48	2k6	3	350	10	-	30	Automat, PP1, S3P
Heckler & Koch MP5	Jak w	*Podręczniku*	*Podstawowym*	Strona 48		-		

(9mm)								
OTs-02 Kiparis (9mm)	12/24/48	2k6	3	600	10	-	30	Automat, PP1, S3P, Wyciszony
PM-84 Glauberyt (9mm)	12/24/48	2k6	3	300	10	-	25	Automat, PP1
PMM (9mm)	12/24/48	2k6	3	350	10	-	25	Automat, Celownik kolimatorowy, PP1
Skorpion EVO III (7,6mm)	12/24/48	2k6+1	3	350	10	-	20	Automat, PP1
Skorpion vz.61 (7,6mm)	12/24/48	2k6	3	300	10	-	20	Automat, PP1

Karabiny automatyczne	Zasięg	Obrażenia	SzS	Cena	Waga	Min. Siła	Strzały	Uwagi
AS Wał (SP5)	24/48/96	2k8	3	800	10	k6	30	Automat, PP2, S3P, Wyciszony
ASM-DT (Specjalna)	24/48/96	2k8	3	800	10	k6	20	Automat, Podwodny PP2,
CZW 9 FC (9mm)	24/48/96	2k6	3	400	8	-	30	Automat, S3P
„Kałach”	Jak w	*Podręczniku*	*Podstawowym*	Strona 49		-		
Kbs. wz 2004 Beryl (NATO)	24/48/96	2k8	3	450	10	k6	30	Automat, PP2, S3P
MiniBeryl (NATO)	24/48/96	2k8	3	450	8	-	30	PP2, Automat, Kompaktowy, S3P
MSBS Radon (NATO)	24/48/96	2k8	3	800	10	k6	30	Automat, Modułowy, PP2, S3P
MSBS w układzie Bullput (NATO)	30/60/120	2k8	3	650	8	-	30	Automat, Kompaktowy, PP2, S3P
OC-14-4A Groza (7.62)	24/48/96	2k8+1	3	800	8	-	30	Automat, Kompaktowy, Modułowy, PP2, S3P

WSS Wintoriez (Specjalna)	24/48/96	2k8	1	800	10	k6	20	Celownik optyczny, PP10

Karabiny wyborowe	Zasięg	Obrażenia	SzS	Cena	Waga	Min. Siła	Strzały	Uwagi
Alex-762 (Lapua Magnum)	50/100/200	2k8+1	1	650	10	k6	10	Celownik optyczny, Dwójnóg, PP4
BOR (7.62 NATO)	30/60/120	2k8+1	1	500	10	k6	10	Celownik optyczny, Dwójnóg, PP2
CZW 127 (12,7 NATO)	50/100/200	2k10	900	750	35	k8	12	BC, Celownik optyczny, Dwójnóg, Nieporęczny, PP4,
CZ 750 Sniper: (7.62 NATO)	24/48/96	2k8	1	750	8	-	5	Celownik optyczny, PP2, Patrz opis
OSW-96 (12,7)	50/100/200	2k12+1	1	2000	40	k10	5	Bardzo nieporęczny,BC, Celownik optyczny, Dwójnóg, PP10,
SVD Dragunov (7.62)	30/60/120	2k8+1	1	500	10	k6	10	Celownik optyczny, PP2
TOR (12,7 NATO)	50/100/200	2k12+1	1	2000	40	k10	7	Bardzo nieporęczny, BC, Celownik optyczny, Dwójnóg PP10,
WSSK Wychłop (12,7)	50/100/200	2k10	900	750	35	k8	12	BC, Celownik optyczny, Dwójnóg, Nieporęczny, PP4, Wyciszony

Karabiny maszynowe	Zasięg	Obrażenia	SzS	Cena	Waga	Min. Siła	Strzały	Uwagi
CZW 762	24/48/96	2k8+1	4	500	15	k8	100	PP2

7.62×39mm M43								
Kord (12,7)	50/100/200	2k10+1	3	2000	40	k8	50	Bardzo nieporęczny, PP4, Zespołowy, BC
KPW (14,5x114mm)	50/100/200	2k12	3	2000	80	k8	40	BC, Nieruchomy, PP8
M134 Minigun (Specjalna)	50/100/200	2k8	1	2000	80	k8	1000 (wszystkie zużywane na 1 raz)	Bardzo nieporęczny, PP2, Patrz opis
NSW (12,7)	50/100/200	2k10+1	3	1000	40	k8	50	Bardzo nieporęczny, BC, PP4, Zespołowy,
PK/PKS (7.62)	30/60/120	2k8+1	4	600	12	k6	250	Dwójnóg, Nieporęczny, PP2
RPK (7.62)	30/60/120	2k8	4	500	12	k6	75	Dwójnóg PP2,
UKM-2000 (7.62)	30/60/120	2k8+1	4	500	15	k8	250	Dwójnóg, Nieporęczny, PP2,
WKM-B (12,7)	50/100/200	2k10	3	1000	40	k8	50	Bardzo nieporęczny, BC, PP4, Zespołowy,

Strzelby	Zasięg	Obrażenia	SzS	Cena	Waga	Min. Siła	Strzały	Uwagi
KS-23 (23mm)	12/24/48	1-3k6	1	150	8	-	3	Strzelba
Remington 870 MCS (.12)	Jak	„Pompka”	*Podręcznik*	*Podstawowy*	Strona 49			
Sajga-12 (.12)	12/24/48	1-3k6	3	700	12	k6	30	Automat, S3P, Strzelba
ZAH-1 (.12)	12/24/48	1-3k6	1	400	8	-	10	Strzelba

Wyrzutnie	Zasięg	Obrażeni	SzS	Cena	Waga	Min. Siła	Strzały	Uwagi

rakietowe, granatniki, działa bezodrzutowe i moździerze		a						
AGS-17 Plamja	24/48/96	3k6	3	4000	80	-	29	BC, S3P, Średni Wzornik Wybuchu,Zespołowy,
Carl Gustav M3	30/60/120	4k8+2	1	3000	15	k8	1	BC, Duży Wzornik Wybuchu, Nieporęczny, PP:30,
GA-40	24/48/96	3k6	3	4000	80	-	30	BC, S3P, Średni Wzornik Wybuchu, Zespołowy,
M-72 LAW	Jak	w	*Podręcznik*	*Podstawowy*	Strona 51			
Mk. 19 Mod3	24/48/96	3k6	3	4000	80	-	30	BC, S3P, Średni Wzornik Wybuchu,Zespołowy,
AGS-17 Plamja	24/48/96	3k6	3	4000	80	-	29	BC, S3P, Średni Wzornik Wybuchu,Zespołowy,
M-72 LAW	Jak	w	*Podręcznik*	*Podstawowy*	Strona 51			
Moździerz LM-60	50/100/200	4k8+2	1	20 000	60	-	1	BC, Duży Wzornik Wybuchu, PP:30, Stromotorowy, Zespołowy,
Moździerz M-98	100/200/400	4k8+2	1	10 000	100	-	1	BC, Duży Wzornik Wybuchu, PP:30, Stromotorowy, Zespołowy,
Pallad-D	12/24/48	3k6	1	300	4	-	1	Średni Wzornik Wybuchu,
RAG-30	24/48/96	3k6	3	6000	12	k8	6	BC, Nieporęczny,

								S3P, Średni Wzornik Wybuchu,
Ręczna Wyrzutnia Rakietowa:	100/200/ 400	4k8+2	Patrz: **Rakiety**	500	15	k8	Zależnie od zasobnika	Bardzo nieporęczny, BC, Duży Wzornik Wybuchu, Niemiecka PP:30, (patrz opis)
RGA-86	12/24/48	3k6	3	2000	15	k6	15	Automat, Nieporęczny,S3 P, Średni Wzornik Wybuchu,
RPG-7	24/48/96	4k8	1	1000	12	k8	1	BC, Duży Wzornik Wybuchu, Nieporęczny, PP:30,
RPG-76 Komar	24/48/96	4k8	1	150	6	k6	1	BC, Duży Wzornik Wybuchu, Jednorazowy, Nieporęczny, PP:30, Patrz opis
RPO Trzmiel	24/48/96	4k8+2	1	150	6	k8	1	Duży Wzornik Wybuchu, Jednorazowy, Nieporęczny, PP:15,

Broń niemiecka:

Opis niektórych broni:

Działa i Działa Przeciwpancerne:
Niemcy używają dwóch typów artylerii: dział polowych i przeciwpancernych. Z racji na stawiane im wymogi poważnie różnią się one funkcjonowaniem. Działa piechoty mają wystrzelić pocisk, który upadnie gdzieś, rozpadając się na setki kawałków i urywając ręce i nogi wrogom. Z racji na swoją konstrukcję i niewielką celność nie nadają się one do zwalczania celów opancerzonych (np. czołgów).
Drugi tym dział wystrzeliwuje pociski, które mają za zadanie przebyć krótki dystans i trafić precyzyjnie w cel. Muszą one mieć dużą szybkość konieczną do przebicia pancerza celu. Działa takie mają dużą donośność: nawet do 10 kilometrów, jednak faktycznie trafienie czegokolwiek na takim dystansie jest niemożliwe. Strzela się więc z nich najczęściej na maksymalny dystans od 0,5 do 2 kilometrów.

Fliegerfaust
To składająca się z dziewięciu prowadnic kalibru 20 milimetrów wyrzutnia rakiet niekierowanych używana przez niemiecką piechotę. Raczej niegroźna dla lecących wysoko samolotów, jednak śmiertelnie niebezpieczna dla lekko opancerzonych śmigłowców wielozadaniowych. Nadaje się również do ostrzału celów naziemnych.

FlaK 8,8cm
Działo przeciwlotnicze służące do niszczenia wrogich pojazdów powietrznych. Z racji na wielką siłę ognia i dużą skuteczność zostało też zaadoptowane jako działo przeciwpancerne. Używane bywa też jako działo oblężnicze. Do obsługi potrzebuje 2 żołnierzy, do transportu: 8 lub dwóch koni.

Granatwerfer 34
Standardowy, niemiecki moździerz piechoty, posiada też wersję ze skróconą lufą przeznaczoną dla wojsk powietrznodesantowych. Łączy w sobie „wygodę" obsługi i działanie moździerza z donośnością granatnika.

Raketenwerfer 43
Nazywany też „laleczną" gdyż wygląda jak armata dla lalek jest obrazem tego, co się dzieje gdy ktoś nie zrozumie idei ręcznej wyrzutni rakiet. Uzbrojenie to jest zasadniczo taką wyrzutnią, tylko ustawioną na kółkach. Nie da się jej więc wygodnie nosić, a do ciągnięcia trzeba dwóch żołnierzy. Od jakiegoś czasu wycofywany i zastępowany Pantzershreckami.

Pistolety	Zasięg	Obrażenia	SzS	Cena	Waga	Min. Siła	Strzały	Uwagi
„Luger" P8 Parabellum	12/24/48	2k6	1	150	3	-	15	-
Mauser HCS	12/24/48	2k6	1	150	3	-	15	-
Sauer H38	12/24/48	2k6	1	200	3	-	15	PP1
Walther P 38	12/24/48	2k6	1	200	3	-	15	PP1
Walther PP	12/24/48	2k6	1	200	3	-	15	PP1
Walther PPK	12/24/48	2k6	1	150	3	-	15	-

Pistolety maszynowe	Zasięg	Obrażenia	SzS	Cena	Waga	Min. Siła	Strzały	Uwagi
MP 40	Jak w	*Podręczniku*	*Podstawowym*	Strona 48				

Karabiny:	Zasięg	Obrażenia	SzS	Cena	Waga	Min. Siła	Strzały	Uwagi
Kar98k	Jak w	*Podręczniku*	*Podstawowym*	Strona 49				
Gew43	24/48/96	2k8	1	400	10	k6	10	Dublet, PP2
Gew43 z Celownikiem	24/48/96	2k8	1	450	10	k6	10	Celownik optyczny, Dublet, PP2

Optycznym								
PzB 38	50/100/200	2k10	1	800	26	-	1	BC, Nieporęczny, PP 6

Karabiny automatyczne	Zasięg	Obrażenia	SzS	Cena	Waga	Min. Siła	Strzały	Uwagi
FG42	20/40/80	2k8	3	600	11	k6	20	Automat, PP 2
Wimmersperg Spz-kr	20/40/80	2k8	3	650	10	-	20	Automat, Celownik optyczny, PP 2,
StG44	24/48/96	2k8	3	600	13	k6	30	Automat, PP 2
StG45	24/48/96	2k8+1	3	700	13	k6	30	Automat, PP 2

Karabiny maszynowe	Zasięg	Obrażenia	SzS	Cena	Waga	Min. Siła	Strzały	Uwagi
MG 34	20/60/120	2k8+1	3	400	26	k8	250	Automat, Nieporęczny, PP 2,
MG 42	Jak w	*Podręczniku*	*Podstawowym*	Strona 49				

Granatniki, działa, moździerze i działa bezodrzutowe								
Ciężki Moździerz 10 cm Nebelwerfer 35	50/100/200	4k8+2	1	20 000	60	-	1	BC, Duży Wzornik Wybuchu, PP:5, Stromotorowa, Zespołowy
Działo polowe 7,5 cm	200/400/800	4k8+2	1	10 000	60	-	1	BC, Duży Wzornik Wybuchu, Nieruchomy, PP:8, Stromotorowa, Zespołowy,
Działo polowe10,5 cm	250/500/1000	4k8+2	1	20 000	100	-	1	BC, Duży Wzornik Wybuchu, Nieruchomy, PP:8, Stromotorowa, Zespołowy,
Działo polowe 15 cm	500/1000/2000	4k8+2	1	30 000	100	-	1	BC, Nieruchomy, PP:8, Stromotorowa, Średni Wzornik Wybuchu, Zespołowy
Działo przeciwpancerne 7,5 cm	30/60/120	4k8+2	1	3000	15	-	1	BC, Duży Wzornik Wybuchu, Nieruchomy, PP:12,

PaK								Zespołowy
Działo przeciwpancerne FlaK 8,8cm	50/100/200	4k8+2	1	3000	15	-	1	BC, Duży Wzornik Wybuchu, Nieruchomy, PP:15, Zespołowy,
Działo przeciwpancerne 12,8cm PaK 44	100/200/400	4k10+2	1	-	-	-	1	BC, Duży Wzornik Wybuchu, PP:20, Zespołowy
Działo polowe 15 cm	500/1000/2000	4k8+2	1	30 000	100	-	1	BC, Nieruchomy, PP:8, Stromotorowa, Średni Wzornik Wybuchu, Zespołowy
Fliegerfaust	15/30/60	4k8	1	400	1	-	1	Bardzo nieporęczny, BC, PP 4, Średni Wzornik Wybuchu, Zespołowy
Kampfpistole	12/24/48	3k6-2	1	150	3	-	1	Średni Wzornik Wybuchu
Leichtgeschütz 40	24/48/96	4k8+2	1	3000	15	-	1	Bardzo nieporęczny, BC, PP:12, Średni Wzornik Wybuchu, Zespołowy,
Leichtgeschütz 40 kalibru 10,5 cm	24/48/96	4k8+2	1	3000	15	-	1	Bardzo nieporęczny, BC, PP:15, Średni Wzornik Wybuchu, Zespołowy,
Lekki moździerz Granatwerfer 34	24/48/96	3k6-2	1	400	3	-	1	Bardzo nieporęczny, Stromotorowy, Średni Wzornik Wybuchu,
Pantzerfaust	Jak w	*Podręczniku*	*Podstawowym*	Strona 51				
Pantzershreck	Jak w	*Podręczniku*	*Podstawowym*	Strona 51				
Raketenwerfer 43	15/30/60	4k8	1	700	1	-	1	Bardzo nieporęczny, BC, PP 17, Średni Wzornik Wybuchu, Zespołowy,

Granaty i Pociski artyleryjskie:

Zasadniczo w settingu 40 do 1 istnieje wiele typów granatów. Te dzielą się na dwa sposoby: według środka przenoszenia i posiadanego ładunku. Według pierwszej metody granaty dzielą się na:

- **Ręczne:** To „zwykłe” granaty, z których należy wyjąć zawleczkę i cisnąć nimi. Działają jak opisane na stronie 46 *Podręcznika Podstawowego*. Koalicyjne używają statystyk Granatu Mk67 opisanego na stronie 51 *Podręcznika Podstawowego*, niemieckie Granatu trzonkowego z tej samej

strony.
- Nasadkowe: Granat nasadkowy umieszcza się na lufie karabinu. Po wystrzeleniu z niego pocisku kula zatrzymywana jest przez specjalną pułapkę, a sam granat wyrzucany jest na znaczną odległość. Donośność takiego pocisku równa jest połowie wszystkich zasięgów broni, z której go wystrzelono. Granaty nasadkowe mogą być wystrzeliwane tylko z karabinów, a w wypadku broni niemieckiej jedynie PzB38, Gew43 lub Kar98k ze specjalnym garłaczem. Urządzenia Koalicji mogą być wystrzeliwane bez garłaczy.
Wyjęcie granatu nasadkowego i założenie go na broń zajmuje 2 akcje.
Nie nadają się do tego, żeby nimi rzucać.
- Moździerzowe: Wystrzeliwane z moździerzy. Nie nadają się do tego, żeby nimi rzucać. Używają statystyk i wzorników broni, z których je wystrzelono.
- Do granatników: Wystrzeliwane z granatników, granatników podwieszanych, RPG i granatników automatycznych. Nie nadają się, żeby nimi rzucać. Używają statystyk i wzorników broni, z której zostały wystrzelone.
- Kaliber .12: To granaty specjalnie przystosowane do wystrzeliwania ich ze strzelb. Działają jak zwykłe granaty jednak z dwoma różnicami. Po pierwsze: używają zasięgów Strzelby, z której zostały wystrzelone. Po drugie: wykorzystują Mały Wzornik Wybuchu. Nie nadają się do tego, żeby nimi rzucać.
Cena: 40PLN + modyfikacje

Granaty z innym ładunkiem:
Typowy granat to granat zaczepny, który ma za zadanie wybuchnąć urywając wrogom ręce i nogi. Oprócz nich w użyciu są jednak też broni o odmiennych właściwościach.
Granat (pocisk artyleryjski, rakieta, bomba, etc.) ze zmienionymi ładunkami nie zadają obrażeń, zamiast tego wywołuje jakiś, specjalny efekt wymieniony w opisie. Zawsze wykorzystują taki sam wzornik, jak broń, dla której zostały zbudowane. Tak więc: granat ręczny wykorzystuje Średni Wzornik Wybuchu, artyleryjski: Duży Wzornik Wybuchu a kalibru .12 Mały, niezależnie czy jest to pocisk odłamkowy, dymny, gazowy czy dowolny inny.

Dymne
Zamiast wybuchać produkują gęsty dym. Ten powstaje wskutek spalania się, więc nie tylko zasłania widoczność, ale też oślepia noktowizory i kamery termowizyjne. W miejscu upadku granatu połóż odpowiedni Wzornik Wybuchu. Wszystkie istoty pod nim traktowane są tak, jakby były w całkowitej ciemności. Jeśli strzelec próbuje wycelować do obiektu znajdującego się za chmurą dymu automatycznie chybia, chyba, że używa Broni stromotorowej, strzela „Na kamerę” lub korzysta z Augment reality. Po upływie 12 rund usuń wzornik dymu z pola walki.
Cena: x1

Eihandgranade 39 (tylko Oś)
To granat w kształcie cytrynki, rzadziej używany od Stielhandgranate („tłuczka”), jednak obecny w wyposażeniu Wehrmachtu i Waffen-SS. Łatwiejszy w obsłudze i wyposażony w większy ładunek. Działa jak Mk67 ze strony 51 *Podręcznika Podstawowego.*
Cena: x1

Eihandgranade 39 z czerwoną plakietką (tylko Oś)
Granat-pułapka, eksplodujący natychmiast po wyjęciu zawleczki. Używany jest przy konstruowaniu pułapek i domorosłych min. Wycofujący się żołnierze niemieccy często celowo pozostawiają je w nadziei, że ktoś je znajdzie i spróbuje użyć.
Cena: x1

Gazowe (tylko Koalicja)
Tego typu granaty służą do przenoszenia gazu. Zazwyczaj jest to gaz łzawiący, choć może zostać

zastosowany także dowolny inny. Połóż na polu walki Wzornik Wybuchu. Chmura gazu znika po 12 turach.

Gaz łzawiący (-4): Postać na następne 30 minut otrzymuje karę -4 do wszystkich rzutów, chyba, że otrzyma odtrutkę. Dodatkowo musi w następnych rundach wykonywać akcję Ruchu tak długo, aż nie wyjdzie poza zasięg oddziaływania gazu.

Cena: x 1

GD (tylko Oś)
Rzadko spotykany granat używany głównie w Zonie do zwalczania niektórych potworności, wykorzystywany na małą skalę. Wydawane są żołnierzom wtedy, gdy ci stają do walki przeciwko magom, psionikom, superbohaterom i innym dziwolągom.
Granaty GD działają jak Granaty gazowe, jednak w środku znajduje się Sarin, a nie Gaz łzawiący.
Cena: x5

Hukowo-błyskowe (tylko Koalicja)
Nazywane też granatami obezwładniającymi. Działają jak zwykłe granaty, zadają jednak jedynie Obrażenia niegroźne.
Cena: x 1

Kasetowe (tylko Koalicja)
Granaty takie istnieją jedynie w wersji dla moździerzy i innej artylerii. W momencie uderzenia o ziemię rozsypują masę maleńkich ładunków wybuchowy, które natychmiast się uzbrajają. Na polu walki połóż Wzornik Wybuchu. Każda postać, która wejdzie na ten obszar traktowana jest tak, jakby wdepnęła na Minę przeciwpiechotną. Osoba obsługująca moździerz może, jeśli zechce zdetonować radiowo wszystkie tak rozsypane ładunki oczyszczając tym samym teren.
Cena: x 2,5

Kumulacyjno-termobaryczne (tylko Koalicja)
To granaty z podwójną głowicą używane tylko w granatnikach przeciwpancernych, działach bezodrzutowych etc. Ich główne zadanie polega na rażeniu przeciwników znajdujących się za przeszkodami i w budynkach. Pocisk najpierw przebija ładunkiem kumulacyjnym ścianę, następnie wtryskuje do środka mieszankę paliwa i powietrza, która natychmiast zapala się i eksploduje. W momencie uderzenia takiego ładunku połóż na ziemi Wzornik Wybuchu. Cały znajdujący się pod nim obszar zostaje natychmiast objęty działaniem granatu termobarycznego niezależnie od stopnia jego Osłony.
Cena: x 2,5

Oświetlające
Tego typu pociski palą się emitując jasne, wyraźne światło. Połóż w miejscu ich upadku Wzornik Wybuchu. Przez następne 12 tur pod ich obszarem jest jasno jak w dzień.
Cena: x1

Pantzerwurfmine (tylko Oś)
Ciężki granat kumulacyjny stabilizowany brzechwowo. Stosowany jako ręczny granat przeciwpancerny. Faktycznie jest niebezpieczny dla lżej opancerzonych pojazdów w rodzaju samochodów patrolowych czy wozów bojowych piechoty. Zadaje 3k6 ran, BC PP: 20
Cena: x2

Programowalne: (tylko Koalicja)
Granat programowalny to specjalny rodzaj granatu wyposażony w pewną ilość elektroniki. Po wprowadzeniu parametrów ostrzału do Systemu kierowania ogniem pozwala na określenie miejsca, w którym powinien upaść ładunek. Korzystanie z tego typu broni zapewnia premię +2 do testów

Strzelania. Nie ma tego typu granatów ręcznych.
Cena: x5

RAD-1 (tylko Koalicja)
To specjalny pocisk opracowany dla moździerza M-98 (więc żadna inna broń nim nie strzela) o głowicy kumulacyjnej, naprowadzany na podczerwień, wyposażonych w silniki pozwalające korygować jego tor lotu. Granat taki ma PP30. Jeśli jego celem jest pojazd znajdujący się na dalekim zasięgu traktowany jest tak, jakby był na średnim.
Cena: 1000zł

Siatka
Zamiast granatu wystrzeliwana jest siatka. Działa to jak moc *Oplątanie* w wariancie za 4 pm, przy czym zamiast Zdolności nadprzyrodzonej do testów używa się Strzelania. Nie ma ręcznych granatów tego typu.
Cena: x1

Termobaryczne (tylko Koalicja)
Granat termobaryczny rozpyla w okolicy swego upadku łatwopalny aerozol, który najpierw eksploduje, zadając normalne dla tego typu uzbrojenia rany, a następnie zapala się jak granat zapalający. Nie ma granatów ręcznych tego typu.
Cena: x5

Zapalające
Granat ten rozrzuca na całą okolicę łatwopalną substancję. Połóż na ziemi odpowiedni Wzornik Wybuchu. Przez następne 6 tur w tym miejscu płonie ogień zadający 2k10 ran.
Cena: x1

Ceny min:
- Mina przeciwpiechotna: 100PLN
- Mina przeciwpancerna: 300PLN
- Mina skacząca: 150PLN
- Mina kierunkowa: 200PLN

Uzbrojenie pojazdów:

Koalicyjne:

Opisy niektórych typów uzbrojenia:

Bomba JDAM
To specjalna bomba zdolna do krótkiego lotu szybowcowego oraz uderzenia w wykryty (oświetlony wcześniej laserem, lub zidentyfikowany dzięki namierzaniu na podczerwień) cel. Oprócz tego działa jak zwykła bomba.

Bomba lotnicza
Ładunek wybuchowy zrzucany z samolotu. Aby użyć bomby pojazd musi znajdować się tuż nad celem, a pilot musi wykonać test Pilotowania lub Strzelania (zależnie, którą Umiejętność ma wyższą). Niepowodzenie oznacza chybienie. Powodzenie: że pocisk spadł dokładnie pod samolotem. Bomba może przenosić inne ładunki od podstawowego, działające jak ładunki z granatów.

Pociski Kierowane:
Działają dokładnie tak samo, jak wystrzeliwane z Ręcznych wyrzutni rakietowych.

Zasobnik rakiet niekierowanych:
To podwieszane na zamkach uzbrojenia samolotów i helikopterów zasobniki z pociskami niekierowanymi. Mają tą zaletę, że rakiety niekierowane są nawet sto razy tańsze niż kierowane, a przy tym mniejsze i lżejsze.
Broń taka może strzelać pojedynczymi salwami, lub seriami. Wówczas traktowana jest tak, jak każda inna broń strzelająca serią.
Rakiety niekierowane mogą mieć nietypowe ładunki, działające dokładnie tak samo, jak granaty.

ZSU-23-2
Radzieckie działko przeciwlotnicze, w 40 do 1 służące jako wzorcowy model wszelkich tego typu wynalazków używanych w Europie Środkowej. Może strzelać do celów powietrznych i naziemnych, choć oczywiście najczęściej strzela się do tych w powietrzu. Bywa montowane na pojazdach obrony przeciwlotniczej (np. „Szyłkach"), ciężarówkach lub używane jako samodzielny, stacjonarny moduł. W tym ostatnim wypadku stanowi broń Nieruchomą, możliwą do transportu jedynie w chwili, gdy jest holowana przez samochód.
Uwaga! Prócz działka w skład zestawy wchodzą dwie rakiety kierowane Ziemia-Powietrze.

Rodzaj	Zasięg	Obrażenia	SzS	Cena	Waga	Min. Siła	Strzały	Uwagi
Armata 73mm	100/200/400	4k8	1	-	-	-	1	BC, PP:30, Średni Wzornik Wybuchu,
Armata 120mm	100/200/400	4k12+2	1	-	-	-	1	BC, Duży Wzornik Wybuchu, PP:30,
Armatka 30mm	100/200/400	4k8	3	-	-	-	500	Automat, BC, PP:30, S3P, Średni Wzornik Wybuchu
Bomba JDAM	24/48/96	4k12+2	1	-	-	-	1	BC, Duży Wzornik Wybuchu, Jednorazowa, PP:30,
Bomba lotnicza	Specjalny	4k12+2	1	-	-	-	1	BC, Duży Wzornik Wybuchu, Jednorazowa, PP:30,
Działko lotnicze (23mm)	50/100/200	2k10+1	4	-	-	0	1200	BC, PP4,
Zasobnik rakiet	100/200/400	4k8+2	1	-	-	-	4	BC, Duży Wzornik

kierowanych								Wybuchu, PP:30,
Zasobnik rakiet niekierowanych	100/200/400	4k8	3	-	-	-	32	Automat, BC, Mały Wzornik Wybuchu, PP:30, S3P
ZSU-23-2 (23mm)	50/100/200	2k10+1	4	1000	40	k8	4000	BC, PP4

Niemieckie:

Prócz obecnego na licie uzbrojenia Niemcy używają także Zasobników Rakiet Niekierowanych R4M Orkan i kierowanych ciągniętych drutem Speer i X-4.

Dlaczego Niemieckie działa 120mm są gorsze?
Powód jest bardzo prosty: amunicja. O ile naboje do broni strzeleckiej niewiele zmieniły się od Wojny 2.1 tak broń artyleryjska ewoluowała bardzo. Polskie pociski używają lepszych głowic, lepszych ładunków odpalających, są stabilizowane brzechwowo i wystrzeliwane z niegwintowanych dział, dzięki czemu mają większą precyzję trafienia, zasięg i siłę uderzenia. Dodatkowo Koalicjanci stosują elektroniczne systemy celowania, podczas gdy Niemcy strzelają na oko.

Opis niektórej broni:

Armata 280mm
Bardzo ciężka armata obrony nabrzeża używana w zasadzie jedynie przez czołgi Rattle.

Działo 80 cm Kanone 5
Ciężkie działo oblężnicze (jedno z najcięższych zbudowanych w historii) montowane (Bóg wie po co) w krążownikach lądowych Monster. Po trafieniu w cel robi z niego Jesień Średniowiecza.

Działka i Karabiny Przeciwlotnicze:
Służą do zwalczania wrogich samolotów i helikopterów. Stanowią zarówno uzbrojenie samolotów jak i stanowisk obrony przeciwlotniczej.

Nebelwerfer
To kilkuprocentowa wyrzutnia rakiet niekierowanych stosowana do natychmiastowego i zaskakującego ostrzału celów pokrywających dużą powierzchnię. Często montowana na pojazdach (choć istnieje też wersja używana jak zwykłe działo), co umożliwia szybką ucieczkę z pola walki lub zmianę pozycji. Z racji na wydawany odgłos podczas strzału nazywana jest też „krową”.

Typ:	Zasięg	Obrażenia	SzS	Cena	Waga	Min. Siła	Strzały	Uwagi
Armata 7,5 cm KwK 42	50/100/200	4k8+2	1	-	-	-	1	BC, PP:12, Średni Wzornik Wybuchu
Armata 8,8 cm KwK 36	50/100/200	4k8+2	1	-	-	-	1	BC, Duży Wzornik Wybuchu, PP:15
Armata 280mm	100/200/400	4k12+2	1	-	-	-	1	BC, Duży Wzornik Wybuchu, PP:30
Armata 7,5 cm KwK 42	50/100/200	4k8+2	1	-	-	-	1	BC, PP:12, Średni Wzornik Wybuchu

Armata 8,8 cm KwK 36	50/100/200	4k8+2	1	-	-	-	1	BC, Duży Wzornik Wybuchu, PP:15
Armata 280mm	100/200/400	4k12+2	1	-	-	-	1	BC, Duży Wzornik Wybuchu, PP:30
Działo 80 cm Kanone 5	200/400/800	4k20+4	1	-	-	-	1	BC, Duży wzornik wybuchu, PP:40, Stromotorowy
Działko 2 cm KwK 30	50/100/200	4k8+2	1	-	-	-	1	BC, PP:6, Średni Wzornik Wybuchu
Działko lotnicze MG 151 (15mm)	50/100/200	2k10	3	-	-	0	40	BC, PP4,
Karabin przeciwlotniczy MG 17 (7,92mm)	50/100/200	2k8+1	4	-	-	0	200	PP2
Naziostowska Armata 120mm	100/200/400	4k10+2	1	-	-	-	1	BC, Duży Wzornik Wybuchu, PP:20,
Nebelwerfer	100/200/400	4k8+2	Patrz: Rakiety	-	-	-	8	BC, Duży wzornik wybuchu, Pocisk rakietowy, PP:10 Stromotorowa,

Nietypowa amunicja strzelecka:

Amunicja dum-dum:
To specjalne naboje o pozbawionym płaszcza wierzchołku. Po uderzeniu zniekształca się, przez co czyni w organizmie ofiary znacznie większe szkody, niż klasyczny pocisk. Zadają dodatkowe +2 obrażenia swojemu celowi, jednak łatwiej je zatrzymać, tak więc PP takiej broni spada o 2. Naboje takie są zakazane do zastosowań wojskowych. Nadal jednak można używać jej do polowań i działań policyjnych. Cechy tej nie można łączyć z API i Penetrująca.
Cena: Normalna

API:
Czyli (w kodzie NATO) penetrująco-zapalająca, używana do niszczenia lekko opancerzonych i nieopancerzonych pojazdów. Zwiększają PP broni, z której zostały wystrzelone o 4. Dodatkowo, jeśli trafią w coś łatwopalnego wzniecają Pożar. Łatwopalne są: drewno, benzyna, papier, siano, tapicerka w kabinach pasażerów. Nie są: ludzie, zwierzęta, zombie, wampiry.
Cena: x3

Bezłuskowa (tylko Koalicja)
Amunicja ta nie wykorzystuje łusek. Lufę opuszcza cały nabój. To ulubiony typ pocisków zabójców, bowiem na polu walki pozostaje mniej śladów.
Cena: x2

Breacher (tylko Koalicja)
Specjalny nabój do Strzelb używany przez wojsko i policje do odstrzeliwania zawiasów i wyważania drzwi. Zadaje dodatkowe +8 obrażeń podczas strzelania do Obiektów, jednak na ludzi i

pojazdy działa normalnie.
Cena: x2

Gumowa (tylko Koalicja)
Pociski z gumy, kauczuku i tworzyw sztucznych stworzone jako broń obezwładniająca do tłumienia zamieszek. Naboje takie zadają Obrażenia niegroźne. Cechy tej nie można łączyć z cechą Penetrująca, Dum-dum i API.
Cena: jak zwykłe naboje.

Penetrująca (tylko Koalicja)
To specjalne kule stworzone z myślą o przebijaniu kamizelek kuloodpornych. Naboje takie zwiększają PP broni o 4.
Cena: x2

Pluskwy i markery (tylko Koalicja)
Pociski te zawierają niewielkie nadajniki radiowe nadające co jakiś czas krótki sygnał (markery) umożliwiający łatwe namierzenie celu dzięki radiolokalizacji (automatycznie udane) lub podsłuch (pluskwy). Są drogie, gdyż wykorzystują odporną na wstrząsy elektronikę.
Cena:
- 1 marker = 20 złotych
- 1 pluskwa = 100 złotych

Poddźwiękowa (tylko Koalicja)
To specjalne kule o zmniejszonej sile wystrzału. Opuszczając lufę wydają znacznie cichszy odgłos. Użycie tej amunicji zmniejsza do -2 karę do Skradania się za strzelanie. Premia ta kumuluje się z użyciem Tłumika. Cechy tej nie można łączyć z cechą API, Gumowa i Penetrująca.
Cena: x2

Smoczy Ogień (tylko Koalicja)
Naboje wypełnione specjalną substancją zapalającą. Po załadowaniu Strzelba strzela jak Miotacz ognia jednak zadaje tylko 2k8 obrażeń zamiast 2k10.
Cena: x2

Srebrna:
Te pociski zostały powleczone srebrnym płaszczem. Traktowane są jak magiczna broń oraz ignorują wszelki pancerz stworzony za pomocą magii (ale nie psioniki). Cechy tej nie można łączyć z cechą API, Gumowa i Penetrująca.
Cena: x5

Strzykawki
Zamiast zadającej obrażenia kuli w danym ładunku znajduje się strzykawka, zwykle z substancja usypiającą (czasem stosowane są inne trucizny). Pociski takie mogą być wystrzeliwane jedynie ze Strzelb. Cechy tej nie można łączyć z innymi.
Substancja usypiająca (-4): Postać zasypia i śpi niezależnie od warunków zewnętrznych. Budzi się po 10 minutach.
Cena: jak zwykłe naboje.

Dodatkowe wyposażenie dla broni:

Zasada ogólna:
Na jednej broni mogą być umieszczone maksymalnie tylko dwa dodatkowe urządzenia. Zawieszenie większej ich ilości zbyt obciąża karabin i powoduje, że strzelec otrzymuje karę -4 do testów

Strzelania.

Łączenie sprzętu:
Zasadniczo na rynku istnieją różne warianty wyposażenia często łączące zalety różnych modeli. Jeśli Mistrz Gry wyrazi zgodę można nabyć więc sprzęty posiadające wbudowane elementy innego sprzętu np. Lornetkę z Dalmierzem laserowym i Noktowizorem lub podobny celownik. Warunek jest taki, że sprzęt taki musi robić mniej-więcej to samo i mieć sens. Tak więc da się nabyć celownik Noktowizyjno-laserowo-optyczny, ale nie Granatoniko-celownik podwieszany. Sprzęt taki zawsze ma wagę najcięższego elementu zestawu i kosztuje tyle, ile wszystkie, pojedyncze urządzenia razem wzięte x2.

Adapter karabinowy
To urządzenie dodaje do pistoletu lub pistoletu maszynowego kolbę i zmienia chwyt broni na karabinowy. Poprawia to celność i precyzję ognia zwiększając jego zasięgi o +4/+8/+16.
Cena: 100 PLN

Broń podwieszana
Zasadniczo pod karabiny (i tylko karabiny) podwiesza się Granatniki (traktowane jak Pallad-D), Strzelby (traktowane jak Remington 870), Paralizator (jak Paralizator ze strony 46 *Podręcznika Podstawowego*, zasięg 5), Pistolety (traktowane jak użyty pistolet) lub Bagnet (*Podręcznik Podstawowy* s.46) Użytkownik może w turze wykonać dodatkową akcję strzelenia wykorzystując broń podwieszoną pod jego główne uzbrojenie.
Cena: Jak odpowiednia broń.

Celownik kolimatorowy
Nazywany też celownikiem holograficznym. Tak naprawdę nie jest szczególnie celny, ale przyśpiesza i ułatwia mierzenie na małe dystanse i w zamkniętych pomieszczeniach. Zapewnia więc premię +1 do strzelania na Krótki dystans, lecz jednocześnie karę -1 podczas strzałów na dystans Daleki.
Cena: 200 PLN

Celownik noktowizyjny
W zasadzie jest to niewielki noktowizor podwieszany pod broń. W chwili, gdy użytkownik celuje traktowany jest tak, jakby korzystał z Noktowizora.
Cena: 500 (pasywny) 700 (aktywny) PLN

Dalmierz laserowy
To urządzenie pomiarowe, spełniające dwie funkcje. Po pierwsze: mierzy odległości i wyświetla o nich informacje na ekranie. Działa na dystans do 25 kilometrów, jeśli nic nie zasłania linii wzroku. Po drugie może oświetlać cele dla artylerii i pocisków rakietowych. Wskazując cel (jest to akcja Celowania, możesz do niego jednocześnie strzelać z broni ręcznej, pod którą podwieszony jest dalmierz) zapewniasz obsłudze sojuszniczej artylerii premię +2 do testów Strzelania.
Istnieją dwa typy dalmierzy: pracujące na wiązkę w paśmie widzialnym i podczerwonym. W wypadku tych pierwszych cel, wykonując test Spostrzegawczości o PT:8 może dostrzec małą, czerwoną kropkę świadczącą o tym, że są opromieniani wiązką laserową. Wiązka z dalmierzy pracujących w podczerwieni jest niewidzialna dla osób pozbawionych noktowizorów.
Cena:
zwykły: 100 PLN
podczerwony: 200 PLN

Komputer balistyczny

To mały komputer używany do obliczania kontu, zasięgu i siły strzału. Jeśli jest używany premia do testu Strzelania gwarantowana przez akcję Celowania rośnie z +2 do +4.
Cena: 1000 zł

Oświetlenie taktyczne
Czyli dużej mocy latarka podwieszana pod bronią. Służy do dwóch celów. Po pierwsze: oświetla teren dla żołnierza. Po drugie: oślepia przeciwników. Używane jest więc w trakcie walk nocnych i szturmowaniu budynków. Wówczas wróg, zamiast żołnierza widzi tylko jasną plamę światła, w którą nie może patrzeć nie mrużąc oczu. W mroku, półmroku i całkowitej ciemności PT trafienia użytkownika rośnie o dodatkowe +2.
Cena: 200 PLN

System kierowania ogniem:
To urządzenie montowane na granatnikach i granatnikach automatycznych. Pozwala im strzelać Granatami programowalnymi.
Cena: 1000 zł

Tłumik
Tłumik to specjalne urządzenie chłodzące gazy wylotowe wydobywające się z lufy, przez co ograniczany jest płomień oraz huk broni. Kara do Skradania się za strzelanie redukowana jest o 2. Premia ta kumuluje się z podobną powodowaną przez amunicją poddźwiękową.
Cena: 100

Wskaźnik laserowy
Nazywany też „celownikiem laserowym". Generuje kropkę podświetlającą cel dla strzelca lub artylerii. Zapewnia ona premię +1 do testów Strzelania (kumulatywną z celownikiem optycznym). Wskaźnik może pracować w trybie światła widzialnego i podczerwonym.
W wypadku tego pierwszego cel, wykonując test Spostrzegawczości PT:8 może dostrzec małą, czerwoną kropkę świadczącą o tym, że są opromieniani wiązką laserową. Drugi jest nieprzydatny dla osób pozbawionych celownika noktowizyjnego, jednak kropka pozostaje niewidzialna.
Cena:
Zwykły: 200 PLN
Podczerwony: 300 PLN

Gadżety:

Kamizelki kuloodporne:
Sprzęt ochronny ma w 40:1 inne statystyki, niż w *Podręczniku Podstawowym* do *Savage Worlds*. Tak więc:
Kamizelka odłamkoodporna: Zapewnia Pancerz +1/+2, Kevlar
Kamizelka kuloodporna: Zapewnia Pancerz +1/+2, Kevlar
Kamizelka kuloodporna z wkładkami: Zapewnia Pancerz +2/+4, Kevlar
Tarcza balistyczna: Jak Duża tarcza + zasada Kevlar.
Pozostałe właściwości sprzętu ochronnego nie ulegają zmianie.

Agregat
Urządzenie, które przerabia benzynę na prąd. Pali jak samochód osobowy, za to pozwala oświetlić domek jednorodzinny.
Cena: 500 złotych

Buty wybuchoodporne
To specjalne buty noszone przez saperów, odporne na wybuchy min. Zapewniają Pancerz +8

przeciwko Minom przeciwpiechotnym, lecz nie Kierunkowym, Samobieżnym i Skaczącym.
Cena: 300zł

Chaoskop
Narzędzie podobne do miernika skażenia. Pika w obecności aktywnej magii i psioniki (jednak nie w obecności magów i psioników, którzy jej akurat nie używają) oraz istot i przedmiotów magicznych (także nieaktywnych). Ręczny chaoskop ma zasięg do 50 metrów.
Cena: 100 złotych
- 400 złotych (rozróżnia typ mocy).

Ghillie suit
To ubranie maskujące noszone przez zwiadowców i snajperów, szyte na zamówienie indywidualnie. Dodatkowo wplata się weń pędy i gałązki lokalnej roślinności. Znane są przypadki, gdy osoby noszące takie kombinezony obserwator stojący nie dalej niż metr brał za kępę trawy. Zapewnia premię +4 do testów Skradania się i +2 do PT trafienia tak ubranej osoby. Premia ta nie kumuluje się z premiami wynikającymi z innych form kamuflażu.
Cena: 1000 zł **Waga:** 8

„GPS"
W dniu dzisiejszym nawigacja GPS od dawna nie działa, bowiem nad ziemią nie unosi się ani jeden sztuczny satelita. Funkcjonują jednak te urządzenia. Urządzenie to działa określając pozycję właściciela między trzeba najbliższymi masztami radiowymi dalekiego zasięgu oraz biorąc korektę z pozostałych. Podobnie jak GPS pozwala na określenie swojej pozycji z dokładnością do kilku centymetrów.
Cena: Jak w Podręczniku Podstawowym s. 50.

Hełm kevlarowy
Działa jak zwykły hełm stalowy, jednak gwarantowany przezeń pancerz rośnie do +4 / +8 i neguje 4PP broni.
Cena: 150zł **Waga:** 4

Laptop pancerny
To specjalny laptop zabezpieczony na wypadek sytuacji ekstremalnej. Jest odporny na bród, wstrząsy, zalanie włącznie z całkowitym zatopieniem, bezpośrednie trafienia amunicją pistoletową, wybuchy pocisków artyleryjskich oraz rozjechanie wozem bojowym o masie do 50 ton.
Cena: 1200zł **Waga:** 8

Latarka podczerwona
Latarka ta pracuje w trybie podczerwonym, emitując światło widoczne tylko w noktowizorach. Umożliwia oświetlanie sobie celu w trakcie pracy z tego typu urządzeniami lub np. wysyłanie sygnałów świetlnych widocznych tylko dla sojuszników.
Cena: 20zł

Latarka ultrafioletowa
Zwana też „przeciwwampiryczną". Działa jak Miotacz ognia ze strony 44 *Podręcznika Podstawowego*. Emitowane przez nią promieniowanie szkodzi jednak wyłącznie wampirom. Inne istoty ją ignorują. Naświetlanie nią ludzi i innych istot żywych może powodować raka.
Cena: 200zł

Lornetka
Lornetka neguje kary do testów Spostrzegawczości wynikające z odległości.
Cena: 100 zł

Lufa poligonalna
To lufa, której przekrój poprzeczny ma kształt wielokąta foremnego zamiast tradycyjnego gwintowania. W efekcie na pocisku nie powstają charakterystyczne bruzdy pozwalające zidentyfikować z jakiej broni został wystrzelony.
Cena: 200zł

Ładunek saperski
To przygotowany ładunek wybuchowy służący głównie do niszczenia przeszkód terenowych. Działa jak Granat trzonkowy, przy czym zadaje potrójne obrażenia Obiektom (lecz nie pojazdom).
Cena: 200zł

Kamera monitoringowa
Mieszcząca się w dłoni kamera z uchwytem pozwalającym przypiąć ją do dowolnego obiektu: sufitu, lampy, rury centralnego ogrzewania, drzewa... Kamera ma baterie pozwalające jej pracować 48 godzin bez ładowania, można z nią się łączyć przez internet, ma też własny wbudowany dysk twardy i router o zasięgu 200 metrów (100 cali). Dysponuje detektorem ruchu i wykrywaczem twarzy. Sprawia to, że w momencie, gdy w otoczeniu kamery pojawia się człowiek lub inny ruchomy obiekt natychmiast się na niego kieruje. Zasięg kamery to 50 metrów. Urządzenie nie potrzebuje do pracy własnego źródła światła, działa w paśmie aktywnej i pasywnej noktowizji.
Cena: Zwykła: 500zł.
Przystosowana do miotania z granatników: 1000zł.

Kamera taktyczna:
Montowana na hełmie, rzadziej podwieszana pod bronią kamera z niewielkim radionadajnikiem. Pozwala dowództwu i innym zespołom widzieć, co się dzieje z żołnierzem oraz wokół jego najbliższego otoczenia.
Cena: 500 zł

Kamera termowizyjna:
To kamera rejestrująca ciepło emitowane przez ludzi, zwierzęta i silniki pojazdów. Żołnierze korzystający z kamery traktowani są tak, jakby działali w Półmroku (kamera nie wychwytuje szczegółów) jednak obserwowane przez nich cele nie otrzymują żadnych premii do Ukrywania się wynikających z Czołgania się, Kamuflażu, Osłony i Złego Oświetlenia.
Cena: 1000PLN

Kombinezon przeciwskażeniowy
Specjalny kombinezon chroniący żołnierza przed kontaktem ze skażonym środowiskiem. Zapewnia bezpieczeństwo przed skażeniem chemicznym (włączając to gazy parząco-drażniące), biologicznym, radioaktywnym, nanotechnologicznym, pyłem i dymem.
Cena: 800zł Waga: 8

Komputerowe centrum dowodzenia
Składa się z laptopa, radiostacji, pewnej ilości dodatkowego hardware i software. Służy zasadniczo do „automatyzowania dowodzenia”. Głównie przez to rozumie się dostęp do wszelkich informacji taktycznych. Centrum jest niezbędne do dzielenia obrazu rejestrowanego przez Kamery taktyczne żołnierzy i sprzętu między ich Wyświetlaczami nahełmowymi i Wyświetlaczami pojazdów. Musi być też cały czas obsługiwane przez Figurę lub Blotkę.
Dodatkowo użytkownik może wykorzystywać swoje Przewagi przywódcze wobec wszystkich osób wyposażonych w Radiostacje słuchawkowe podpięte do jego Komputerowego centrum dowodzenia niezależnie od tego, czy znajdują się w zasięgu jego dowodzenia, czy nie.
Cena: Komputer + 2000 złotych

Maska gazowa
Nosząca ją osoba ignoruje zadymienie oraz większość gazów działających na drogi oddechowe. Maska nie chroni jednak przed gazami parząco-drażniącymi.
Cena: 100zł

Miernik skażenia
Licznik Geigera + czujniki wykrywające najpopularniejsze skażenia chemiczne i biologiczne. W momencie, gdy wykrywa ich obecność ponad normę zaczyna pikać. W chwili gdy ich poziom jest groźny dla zdrowia: pika i mruga diodami.
Cena: 150 złotych.

Mini-kamera
To bardzo małych rozmiarów kamera z mikrofonem wyposażona w zestaw wykrywania twarzy. Kieruje się w stronę rozmówców. Można umieścić ją np. w gniazdku elektrycznym lub pod guzikiem ubrania.
Cena: 500 złotych

Mundur wz.2008 z maskowaniem pikselowym:
Mundur nowoczesnego kroju wykonany z niepalnych, oddychających lub (w wersji zimowej) lepiej trzymających ciepło materiałów, lekki i wygodny. Pokryty nowoczesnym kamuflażem o różnych wzorach (np. leśnym, zimowym, miejskim, pustynnym etc.) który zapewnia premię +2 do testów Skradania się oraz + 1 do PT trafienia noszącego, jeśli jest w odpowiednich warunkach.
Cena: 300 zł

Pies policyjno-saperski:
To specjalnie wyszkolony pies, będący mistrzem w odnajdywaniu ukrytych obiektów, wyszukiwaniu ładunków wybuchowych oraz do obrony swego właściciela.
Cena: 1000PLN

Cechy: Duch: k6 Siła: k6 Spryt: k8 Wigor: k6 Zręczność: k8
Umiejętności: Odwaga k6 Przetrwanie k6 Skradanie się k6 Spostrzegawczość k10 Walka k6
Tempo: 8 **Obrona:** 5 **Wytrzymałość:** 4
Zdolności specjalne:
- **Chyży:** Biegnący pies rzuca k10 zamiast k6
- **Rozmiar** -1
- **Ugryzienie**: Siła + k4
- **Zagryź:** Psy i wilki instynktownie atakują najsłabsze miejsca na ciele. Zwierze, jeśli trafi cel wgryza się w nieopancerzoną część ciała.
- **Rozbrój:** Alternatywnie, zamiast zdolności Zagryź pies może uczepić się za rękę z uzbrojeniem przeciwnika. W takim wypadku ten nie może wykonywać nią żadnych manewrów ani wyjść z walki z psem.
- **Szukaj:** Pies policyjno-spaperski otrzymuje premię +4 do odnajdywania ukrytych przedmiotów i Skradających się przeciwników. Zawsze też jest traktowany jako Aktywny.

Rzeczy z rekwizyty-historyczne.pl
Rekwizyty-historyczne to dość znany sklep internetowy sprzedający (jak sama nazwa wskazuje) rekwizyty historyczne. Szczególnie interesujące są oczywiście repliki pochodzące z okresu II wojny światowej, wykonane w 100% zgodności z oryginałami. W ofercie sklepu znajdują się między innymi:
- **Reichsmarki „jak prawdziwe”:** równowartość w złotówkach.
- **Stroje z epoki:** 400 złotych za komplet

- **Mundury szeregowców:** (policyjne, wojskowe, paramilitarne): 700 złotych za komplet
- **Mundury oficerów:** 1000 złotych za komplet
- **Puste blankiety dokumentów:** 200 złotych za komplet

Semtex:
Nazywany też „czeskim plastikiem" to wybuchowa masa dająca formować się jak plastelina. Semtexem można rzucać, palić w piecu lub lepić z niego bałwanki bez ryzyka detonacji. Ta zachodzi dopiero po użyciu odpowiedniego zapalnika. Substancja sprzedawana jest w dużych kostkach, które można podzielić na 3 średnie porcje lub 9 małych. Eksplozja dużej kostki wykorzystuje Duży Wzornik Wybuchu, ma PP 30 i zadaje 4k8 ran. Średniej używa Średniego Wzornika, ma 20 PP i zadaje 3k8 ran. Mała: używa Małego Wzornika, ma PP10 i zadaje 2k8 ran. Postać dysponująca wiertarką może poświęcić 1 turę na nawiercenie otworu saperskiego i napchaniu do niego małej porcji sentexu. Wówczas w trakcie eksplozji nie używa się wzornika wybuchu, jednak nawiercony obiekt otrzymuje 4k8 ran z PP30 i BC.
Cena: 100zł

Słuchawki bojowe:
Wyposażone też w mikrofon oraz kabel podłączany do radia. Wejście wykonywane jest indywidualnie dla każdego użytkownika na podstawie silikonowego odlewu wnętrza jego kanałów usznych, zapewnia całkowitą izolację od odgłosów zewnątrznych. Wszystkie dźwięki zbierane są przez wbudowany mikrofon, który wzmacnia te słabsze oraz tłumi silniejsze (jak harmider, odgłosy strzałów etc.). Zapewniają premię +2 do testów Spostrzegawczości opartych o słuch.
Cena: 250zł.

Systemów kierowania ogniem Radon
To w zasadzie nic innego, jak zminiaturyzowany system kierowania ogniem z samobieżnej armatohaubicy Krab przeznaczony dla lekkiej artylerii polowej i moździerzy. Za każdym razem, gdy chybiasz podczas strzału z Broni Artyleryjskiej wykonujesz dwa rzuty na Zniesienie i wybierasz korzystniejszy dla siebie.
Cena: 3000 zł

System przyszłego pola walki TYTAN
Opracowywany od 2007 roku program nowego uzbrojenia od niedawna wdrażany w wojsku podobny do amerykańskiego Land Warrior. W chwili obecnej dysponuje nim około 20% jednostek piechoty zmechanizowanej i kawalerii powietrznej Wojska Polskiego. Pozostałe oddziały wykorzystują tradycyjne uzbrojenie. Masowo używany też przez najemników i antyterrorystów. Pełen zestaw TYTAN składa się z: Kamizelki kuloodpornej z dodatkowymi wkładkami, Munduru wz.2008 z maskowaniem pikselowym, Butów wybuchoopornych, karabinu MSBS z Oświetleniem taktycznym, pracującym też w trybie Latarki podczerwonej i Ultrafioletowej, Hełmu kevlarowego z wbudowaną Radiostacją słuchawkową, Kamerą taktyczną oraz Zestawu optycznego składającego się z Aktywnego noktowizora (pracującego też w trybie pasywnym i Kamery termowizyjnej), Lornetki, Celownika optycznego, kolimatorowego, Noktowizyjnego oraz Wskaźnika i Dalmierza laserowego, „GPS" oraz źródła zasilania na 24 godziny pracy.
Wersje przeznaczone dla dowódców (od dowódcy sekcji w górę) mają też Wyświetlacz nahełmowy. Analogicznymi systemami dysponują też Czesi, Matka, Morlokowie, Szaraszka 17 i niektórzy Warlordowie Zony.
Cena: 20 000zł **Waga:** 12

Wyświetlacz nahełmowy
To wyświetlacz montowany na hełmie w postaci niewielkiego okularu. Pozwala zyskać dostęp do „danych taktycznych" czyli najczęściej obrazu z kamery innej żołnierza. Aby uzyskać do niego dostęp ktoś jednak musi ci go dać za pomocą Komputerowego centrum dowodzenia. Jeśli tak się

stanie możesz wykonywać akcję Strzelania na kamerkę.
Strzelanie na kamerkę: Strzelasz kierując się nie swoim wzrokiem, ale obrazem z kamery. Możesz próbować trafić dowolny cel znajdujący się w polu widzenia dowolnej kamery (obojętnie: taktycznej, zamontowanej w UAV-wie, monitoringowej lub dowolnej innej) podłączonej do tego samego Komputerowego centrum dowodzenia, co ty, tak, jakbyś miał go w swojej linii wzroku. Jednak otrzymujesz karę -4 do testu Strzelania.
Jeśli używasz Komputera balistycznego, Systemu kierowania ogniem lub Systemu kierowania ogniem radon poświęcając turę na Celowanie możesz zignorować tą karę.
Cena: 200 zł

Zagłuszacze sygnału
Mniej lub bardziej przenośne urządzenia służące do zakłócania sygnału radiowego. Wojsko i służby specjalne używają ich do uniemożliwiania stosowania podsłuchów i zdalnie odpalanych bomb. W chwili, gdy zagłuszacz jest aktywny w jego zasięgu nie działają sieci GSM, GPS, WiFi, radia, telefony komórkowe, zapalniki radiowe, podsłuchy, bezprzewodowe modemy oraz nie posiadające autonomii bezzałogowce. Zagłuszacze istnieją w dwóch wersjach. Pierwsza przeznaczona jest dla agentów. Druga stanowi osłonę pojazdów przed zdalnie odpalanymi bombami.
Przenośny: Zasięg 20 metrów / 10 cali. Masa: 4 **Cena:** 2000PLN
Pojazdowy: Zasięg 100 metrów / 50 cali. Masa: 40 **Cena:** 10.000PLN

Zapalniki:
To niewielkie urządzenia powodujące detonację. Używane są następujące ich typy:
- **Czasowe:** Najprymitywniejszy. Ustawiany jest na jakiś czas, po upływie którego ładunek eksploduje.
- Naciągowe: Wyposażony w linkę o długości do 2 metrów, tworzącą potykacz. W momencie, gdy ktoś dotknie linki np. otwierając zabezpieczone nią drzwi dochodzi do eksplozji.
- Uderzeniowe / Kontaktowe: Powoduje eksplozje, gdy ktoś dotknie ładunku wybuchowego lub bezpośrednio stykającego się z nim przedmiotu.
- Radiowe: Powoduje eksplozję po otrzymaniu sygnału radiowego. Ten może zostać nadany też np. telefonem komórkowym.
Cena: 10 zł za jeden, 50 za paczkę 10 sztuk.

Zestaw audiolokalizacyjny
To zestaw mikrofonów, mały komputer i oprogramowanie. Bada on sposób rozchodzenia się dźwięków, wychwytuje odgłosy strzałów oraz określa z dokładnością co do metra pozycję strzelca. Zapewnia premię +4 do testów Spostrzegawczości podczas prób wykrywania snajperów i ukrytych strzelców.
Cena: 500zł

Zestaw do dekontaminacji
Zestaw pozwalający odkazić dowolny obiekt lub istotę z dowolnego typu skażenia. Pojedyncza paczka wystarczy do oczyszczenia jednego człowieka lub 3 x 3 metrów powierzchni.
Cena: 50 złotych.

Zestaw meteo:
Czyli barometr, wiatromierz, wilgotnościomierz i kilka innych urządzeń pozwalających szczegółowo poznać warunki atmosferyczne na polu walki i wziąć na nie poprawkę. Użytkownik sprzętu, wykonując akcję Celowania ignoruje kary do Strzelania wynikające z niesprzyjającej pogody.
Cena: 500 PLN

Zbroja Ułan-35

To pierwszy, Polski pancerz wspomagany stworzony na podstawie zdobyczy z Zony. Wykorzystuje tylko produkowane lokalnie komponenty. Zasadniczo jest to Pancerz wspomagany (*Podręcznik Podstawowy* s. 42) wyposażony w System TYTAN. Baterie starczają jednak tylko na godzinę pracy.
Zbroje Ułan-35 wykorzystywane są wyłącznie przez Oddział Wydzielony.
Cena: Jak pancerz wspomagany +20.000złotych

Niemiecki Sprzęt Taktyczny:

Artyleryjski pocisk kumulacyjny
To pocisk kumulacyjny stosowany w działach piechoty do zwalczania celów opancerzonych. Po jego załadowaniu jednak zasięg działa zmniejsza się do 30/60/120

Celownik noktowizyjny Vampyr
To niemiecki celownik noktowizyjny. Jest to tak zwana zerowa generacja noktowizorów, wymaga więc oświetlania terenu własną lampą podczerwieni (przez co właściciel jest widziany w każdym innym noktowizorze jak wielka plama światła) co więcej sam noktowizor psuje się natychmiast po tym, jak poświecić w niego latarką. Prócz tego i ciężaru traktowany jest jak zwykły noktowizor.
Waga: 4

Garłacz do granatów nasadowych
To specjalny garłacz nakręcany na lufę karabinów Kar98 i Gew43 oraz rusznic przeciwpancernych. Umożliwia im miotanie granatów nasadkowych. W chwili, gdy jest założony strzelec nie może jednak strzelać normalną amunicją. Założenie lub zdjęcie garłacza pochłania dwie akcje.

Pantzerkampf

Trzy rodzaje pancerza:
Część pojazdów ma 3 wartości Wytrzymałości, odpowiadającą pancerzowi z różnych stron czołgu: od przodu, boków i od tyłu.
Naloty na pojazdy pancerne:
Pojazdy pancerne zwykle od góry są słabiej opancerzone, niż od przodu czy burt. Obliczając pancerz podczas ataku z góry (obojętnie: z pojazdu latającego czy dachu budynku) używa się zawsze wartości pancerza tylnego.
Ile nabojów jest w czołgu?
Jeśli nie pisze inaczej działo czołgowe ma 40 pocisków, a karabiny maszynowe i działka 2000 sztuk amunicji.
Ile kosztuje czołg?
Wszystkie pojazdy wojskowe mają cenę Wojsko.

Czołgi:

Koalicyjne:

Przewaga Technologiczna
Każdy pojazd pancerny (tzn. czołgi, transportery opancerzone i samochody pancerne) koalicji posiada następujące cechy nie zawarte w opisie: Ciężki pancerz, Celownik-dalmierz, Gąsienicowy, Hermetyczny, Kamera cofania kierowcy, Noktowizory aktywne, System automatycznego śledzenia

celu, System obrony pasywnej, Ulepszona stabilizacja

T-72MZ / T-72 Moderna
Stare czołgi pamiętające jeszcze czasy świetności Układu Warszawskiego w wersji zmodernizowanej do standardów PT-91 Twardy (T-72MZ) lub po prostu zmodernizowanej (słowacka Moderna), tak by od biedy mogły stawić czoła pojazdowi III generacji. Najczęściej są trzy razy starsze od swoich załóg.
Przyśpieszenie / Prędkość maksymalna: 5/24 **Wytrzymałość:** 65/32/28 (45/15/10) **Załoga:** 3
Dodatkowy sprzęt: Wyrzutniki granatów dymnych
Broń:
1 x Działo 120mm
2 x PK/PKS
1 x NSW

PT-91 „Twardy"
W chwili transferu już nieco przestarzały pojazd. Stanowił konstrukcję opartą na bazie T-72, jednak znacznie ulepszonego. Maszyna jest ogniwem pośrednim między II, a III generacją czołgów, przez co stanowi jeden z najgroźniejszych, seryjnie produkowanych pojazdów pancernych spotykanych na polach bitewnych Nowej Europy.
Przyśpieszenie / Prędkość maksymalna: 5/24 **Wytrzymałość:** 71/58/29 (60/40/12) **Załoga:** 3
Dodatkowy sprzęt: Wyrzutniki granatów dymnych
Broń:
1 x Działo 120mm
1 x PK/PKS
1 NKV

Wóz wsparcia ogniowego „Anders"
Nazywany też „Polskim Czołgiem Lekkim" faktycznie jest konstrukcją zupełnie nowej klasy. To uniwersalny pojazd który można przystosować do różnych zadań. Omawiana konstrukcja jest wozem wsparcia piechoty. Jej zadanie to transport żołnierzy na pole walki, niszczenie lżej opancerzonych pojazdów przeciwnika oraz zwalczanie ufortyfikowanych pozycji wroga.
Przyśpieszenie / Prędkość maksymalna: 5/24 **Wytrzymałość:** 30/20/20 (15/5/5) **Załoga:** 3
Dodatkowy sprzęt: System obrony aktywnej
Broń:
1 x Działo 120mm
1 x PK/PKS
1 x NSW
4 x Rakieta Fire and Forget (Ziemia-Ziemia)
Pasażerowie: 4

Osi:

PzKpfw VI Tiger
Pojawienie się ciężkich czołgów Tygrys już w 1937 roku, pięć lat przed ich czasem było nie tylko znakiem nadchodzącej wojny, ale też dowodem, że jej oblicze będzie różnić się będzie od tego z historii. Maszyny te dowiodły swej przydatności już w pierwszych dniach Wojny 2.2 przebijając się przez umocnienia linii Maginota. Są potężnym przeciwnikiem, którego nie można lekceważyć.
Przyśpieszenie / Prędkość maksymalna: 5/10 **Wytrzymałość:** 40/30/30 (20/10/10) **Załoga:** 5
Dodatkowy sprzęt: Ciężki pancerz, Gąsienice, Nahverteidigungwaffe
Broń:
1 x Armata 8,8 cm KwK 36
3 x MG-34

PzKpfw VI B Konigstiger
Największy i najcięższy czołg II wojny światowej użyty w boju. Oryginalnie stworzone z myślą o morderczych walkach na Froncie Wschodnim w Nowej Europie stanowić mają godnego przeciwnika czołgów koalicyjnych. Co gorsza faktycznie notowały sukcesy w walce z nimi.
Przyśpieszenie / Prędkość maksymalna: 5/10 **Wytrzymałość:** 45/35/35 (25/15/15) **Załoga:** 5
Dodatkowy sprzęt: Ciężki pancerz, Gąsienice, Nahverteidigungwaffe
Broń:
1 x Armata 8,8 cm KwK 36
3 x MG-34

PzKpfw V Panther
Pantera, obecnie główny czołg Wehrmachtu i SS pojawiły się równie zaskakująco szybko, jak Tygrysy. Wzięły udział w operacjach we Francji i Wielkiej Brytanii, gdzie okazały się właściwie niezniszczalne dla przeciwników. Także ich sukcesy na froncie Zony każą czuć przed nimi respekt.
Przyśpieszenie / Prędkość maksymalna: 5/12 **Wytrzymałość:** 30/20/20 (15/5/5) **Załoga:** 5
Dodatkowy sprzęt: Ciężki pancerz, Gąsienice, Nahverteidigungwaffe, Noktowizja
Broń:
1 x Armata 7,5 cm KwK 42
2 x MG-34

P-1000 Ratte
Ważący prawie 1000 ton czołg Ratte jest prawdopodobnie największym, seryjnie produkowanym pojazdem tego typu. Ze względu na jego rozmiar podczas przemarszów towarzyszą mu specjalne mosty pontonowe (gdyż żaden most nie jest w stanie unieść tego kolosa), a same czołgi przewożone są na specjalnych transporterach. To potężna, lecz niewygodna broń: zbyt wolna na pojazd ofensywny, źle radząca sobie w odwrocie i łatwa do zniszczenia z powietrza....
Przyśpieszenie / Prędkość maksymalna: 2/6 **Wytrzymałość:** 120/100/80 (100/80/60) **Załoga:** 25
Dodatkowy sprzęt: Ciężki pancerz, Gąsienice, Nazistowskie stanowisko dowodzenia
Broń:
2 x Armata 280mm
2 x Nazistowska armata 120mm
2 x MG-151

Landkreuzer P-1500 Monster
Kolos nie klasyfikowany już nawet jako czołg, a raczej jako krążownik lądowy. Maszyna uzbrojona jest w przerażające działo oblężnicze kalibru 80 centymetrów zdolne obrócić każdy cel w ruinę wygląda niczym sen zakompleksionego militarysty. Prawdopodobnie zbudowano ja tylko do celów propagandowych, gdyż jej przydatność bojowa jest dyskusyjna.
Przyśpieszenie / Prędkość maksymalna: 1/5 **Wytrzymałość:** 150/120/100 (130/100/80) **Załoga:** 100
Dodatkowy sprzęt: Ciężki pancerz, Gąsienice, Nazistowskie stanowisko dowodzenia,
Broń:
1 x Działo 80 cm Kanone 5
2 x Nazistowska armata 120mm
8 x MG-151

Maus
Maus to nazwa superciężkiego czołgu, (historycznie) najcięższego czołgu, jaki kiedykolwiek zbudowano. Konstrukcja zdaniem jej zwolenników ma szanse nawiązać równorzędną walkę z czołgami Koalicji. Wedle jej przeciwników jest ciężkim, nieruchawym pojazdem stanowiącym marnotrawstwo zasobów.

Przyśpieszenie / Prędkość maksymalna: 2/8 **Wytrzymałość:** 80/60/60 (130/100/80) **Załoga:** 6
Dodatkowy sprzęt: Ciężki pancerz, Gąsienice, Nahverteidigungwaffe, Noktowizja
Broń:
1 x Nazistowska armata 120mm
1 x 1 x Armata 7,5 cm KwK 42
1 x MG-34

Artefaktyczne:

Automatyczny czołg VI generacji „Joruba"
Czołg podstawowy Miasta Matki. Charakteryzuje się bardzo niską sylwetką, którą udało się osiągnąć dzięki wyeliminowaniu przedziału załogi. W chwili, gdy na pokładzie zabrakło ludzi z barek konstruktorów zdjęto też obowiązek troski o ich życie i zdrowie. Pozwoliło to znacząco odchudzić pancerz pojazdu bez zmniejszenia jego żywotności na polu bitwy.
Przyśpieszenie / Prędkość maksymalna: 5/24 **Wytrzymałość:** 106/87/43 (90/60/18) **Załoga:** 0
Dodatkowy sprzęt: Wyposażenie czołgów oraz Autotranslator, Moduł SI (pełny), Noktowizor, Ulepszony pancerz: Nanorurki węglowe, Wyrzutniki granatów dymnych, Wyświetlacz augment reality
Broń:
1 x Railgun 120mm
2 x Pokładowy karabin maszynowy (Smartgun)
1 x Railgun wz. 36 „Mikoto"

Bojowe Wozy Piechoty i Transportery Opancerzone:

Koalicyjne:

BWP-1
Stara maszyna, której zadaniem było przywiezienie żołnierzy na pole bitwy i wsparcie ich podczas walki. Obecnie, z racji słabego pancerza, wyposażenia wewnętrznego i przestarzałego uzbrojenia powoli wychodzi z użytku.
Przyśpieszenie / Prędkość maksymalna: 5/20 (5/5 w wodzie) **Wytrzymałość:** 16/14/14 (15/2/2)
Załoga: 3
Dodatkowy sprzęt: Otwory strzeleckie
Broń:
1 x Działko 73mm
1 x PK/PKS
1 x Rakieta Kierowana (Ziemia-Ziemia)
Pasażerowie: 8

Rosomak
Obecnie podstawowy wóz bojowy piechoty Wojska Polskiego. Po dziś dzień jego wprowadzenie do służby budzi kontrowersje, jednak maszyny te zdają się sprawdzać na polu walki. Obecnie zastąpiono nimi niemal całkowicie BWP.
Przyśpieszenie / Prędkość maksymalna: 5/20 (5/5 w wodzie) **Wytrzymałość:** 25/20/20 (10/5/5)
Załoga: 3
Dodatkowy sprzęt: Otwory strzeleckie, Wyrzutniki granatów dymnych,
Broń:
1 x Działko 30mm
1 x PK/PKS lub AG-40
2 x Rakieta Fire and Forget (ziemia- ziemia, tylko niektóre egzemplarze)
Pasażerowie: 8

Transporter Opancerzony „Anders"
Druga z najczęściej wykorzystywanych wersji Andersa. Tym razem potraktowana jako klasyczny wóz bojowy piechoty. Stanowi drugi obok Rosomaka pojazd tego typu powszechnie używany w Wojsku Polskim.
Przyśpieszenie / Prędkość maksymalna: 5/24 **Wytrzymałość:** 30/20/20 (15/5/5) **Załoga:** 3
Dodatkowy sprzęt: System obrony aktywnej, Wyrzutniki granatów dymnych,
Broń:
1 x Działko 30mm
1 x PK/PKS lub AG-40
4 x Rakieta Fire and Forget (ziemia - ziemia)
Pasażerowie: 6

BMD-3
Radziecki transporter opancerzony, tym razem stworzony dla wojsk powietrznodesantowych. Według planu dostarczany na pole walki miał być samolotami, a następnie zrzucany na spadochronie. Jest to odrobinę niebezpieczne, jednak zdaje egzamin. Wadą pojazdu jest zmniejszona masa, a co za tym idzie: opancerzenie.
Przyśpieszenie / Prędkość maksymalna: 20/40 (5/10 w wodzie) **Wytrzymałość:** 12/10/10 (4/2/2) **Załoga:** 3
Dodatkowy sprzęt: Automatyczny system gaśniczy, Noktowizor, Wyrzutniki granatów dymnych
Broń:
1 x Działko 30mm
1 x PK/PKS
1 x AGS-17
1 x Rakieta (Ziemia-Ziemia)
Pasażerowie: 7

Osi:

Sd Kfz 251
Podstawowy transporter opancerzony armii niemieckiej. Porusza się na napędzie półgąsienicowym. Główne zadanie pojazdu to transport piechoty na stanowiska w regionie objętym walką oraz posuwanie się za nacierającymi czołgami, które w innym wypadku mogłyby znacznie wyprzedzić wspierających je żołnierzy.
Przyśpieszenie / Prędkość maksymalna: 5/15 **Wytrzymałość:** 16/14/14 (15/2/2) **Załoga:** 2
Dodatkowy sprzęt: Ciężki pancerz, Gąsienice, Kołnierz pancerny
Broń:
2 x MG-34
Pasażerowie: 10

Artefaktyczne:

Autonomiczny, Policyjny Transporter Opancerzony Systemu Nowego Charkowa
Transportery Opancerzone były na wyposażeniu oddziałów prewencji oraz antyterrorystycznych w zasadzie każdego, większego miasta Zony. Zwykle były one lżej uzbrojone od modeli wojskowych. Ten pojazd jest w pełni automatyczny, opracowano go z myślą o przewozie tak żywych, jak i automatycznych policjantów oraz więźniów.
Z racji na specyfikę Nowego Charkowa dość często transportuje zombie.
Przyśpieszenie / Prędkość maksymalna: 5/20 (5/5 w wodzie) **Wytrzymałość:** 31/25/25 (12/6/6) **Załoga:** 0
Dodatkowy sprzęt: jak nowoczesny pojazd pancerny oraz Autotranslator, Moduł SI (pełny), Otwory Strzeleckie, System Obrony Pasywnej, Ulepszony Pancerz: Kompozytowy, Wyrzutnik Dron Rozpoznawczo-Bojowych, Wyrzutniki Granatów Dymnych, Wyświetlacz Augment Reality,

Broń:
1 x Działko 30mm
1 x Pokładowy karabin maszynowy lub AG-40
Pasażerowie: 8 androidów szturmowych lub 12 zombie lub 6 androidów w pancerzach wspomaganych

Samochody Opancerzone i Patrolowe:

Koalicja:

AMZ Żubr
Opancerzony samochód piechoty mogący służyć zarówno do transportu żołnierzy na pole walki, misji patrolowych jak i jako wóz rozpoznania lub nawet lekki transporter opancerzony. W tym ostatnim zadaniu nie sprawdza się jednak za dobrze, gdyż jego pancerz może zostać z łatwością przestrzelony granatnikiem przeciwpancernym lub z broni wielkokalibrowej. Czasem stosowany jest jako platforma do przewożenia radarów, pocisków ziemia-powietrze lub wręcz jako niszczyciel czołgów.
Przyśpieszenie / Prędkość maksymalna: 20/40 (5/5 w wodzie) **Wytrzymałość:** 12/10/10 (4/2/2)
Załoga: 2 (3 w wersji bojowej)
Dodatkowy sprzęt: Automatyczne pompowanie opon, Ciężki pancerz, Kamera cofania kierowcy, Napęd na cztery koła, Noktowizja Aktywna, Wybuchoodporny, Ulepszona stabilizacja
Broń: (w wersji Wozu Patrolowego)
1 x WKMB (w Wieży Automatycznej)
Pasażerowie: 8
W wersji bojowej:
1 x WKMB (w Wieży Automatycznej)
8 x Rakieta Fire and Forget (Ziemia-Ziemia lub Ziemia-Powietrze)
Pasażerowie: 0

AMZ Tur2
Interwencyjno-patrolowy samochód skonstruowany do „transportu osób w warunkach niebezpiecznych". Służy głównie do szybkiego przemieszczania patroli, przewozu żołnierzy oraz jako samochód rozpoznawczy. Może posiadać dość zróżnicowane uzbrojenie.
Przyśpieszenie / Prędkość maksymalna: 20/40 (5/5 w wodzie) **Wytrzymałość:** 12/10/10 (4/2/2)
Załoga: 1
Dodatkowy sprzęt: Automatyczne pompowanie opon, Automatyczny system gaśniczy, Ciężki pancerz, Hermetyczny, Kamera cofania kierowcy, Luki strzeleckie, Napęd na cztery koła, Noktowizja aktywna, Ulepszona stabilizacja, Wyrzutniki granatów dymnych, Wybuchoodporny,
Broń:
1 x WKMB (w Wieży Automatycznej)
Pasażerowie: 5

AMZ Dzik
Kolejny samochód interwencyjno-patrolowy wykorzystywany przez wojsko do przewozu żołnierzy oraz przez policję (do transportu antyterrorystów), gdzie zastąpił wysłużone BTR-60. Z racji dużego rozmiaru i raczej słabego pancerza nie nadaje się na maszynę stricte bojową.
Przyśpieszenie / Prędkość maksymalna: 20/40 (5/5 w wodzie) **Wytrzymałość:** 12/10/10 (4/2/2)
Załoga: 2 (3 w wersji bojowej)
Dodatkowy sprzęt: Automatyczne pompowanie opon, Ciężki pancerz, Hermetyczny, Luki strzeleckie, Napęd na cztery koła, Noktowizja aktywna, Ulepszona stabilizacja, Wybuchoodporny, Wyrzutniki granatów dymnych,
Broń:

1 x WKMB (w Wieży Automatycznej)
Pasażerowie: 11

BRDM-2
Radziecki opancerzony wóz rozpoznania. Mimo wyposażenia w wielkokalibrowy karabin maszynowy raczej nie nadaje się do bezpośredniej walki z innymi pojazdami pancernymi, chyba, że niewielkimi. Czasem wykorzystywany jest przez stalkerów do poruszania się po Zonie lub po wyposażeniu w pociski rakietowe jako niszczyciel czołgów.
Przyśpieszenie / Prędkość maksymalna: 20/40 (5/10 w wodzie) **Wytrzymałość:** 12/10/10 (4/2/2) **Załoga:** 4 **Cena:** 200 000PLN
Dodatkowy sprzęt: Ciężki Pancerz, Napęd na cztery koła
Broń:
1 x NKW i 1 x PK/PKS
lub
6 x Rakieta Kierowana (Ziemia-Ziemia lub Ziemia-Powietrze)

LPU-1
Lekki Pojazd Uderzeniowy. Samochód o otwartym pancerzu, przeznaczony do zadań patrolowych, transportu sekcji rozpoznawczej, szybkich ataków oraz ucieczek. Przystosowany do jazdy w każdym terenie oraz przewozu helikopterami. Wykorzystywany głównie przez oddziały specjalne, pododdziały rozpoznania i saperów.
Przyśpieszenie / Prędkość maksymalna: 25/50 (5/10 w wodzie) **Wytrzymałość:** 10 (2) **Załoga:** 1 **Cena:** 100 000PLN
Dodatkowy sprzęt: Ciężki Pancerz, Napęd na cztery koła, Noktowizja Pancerz otwarty, Wybuchoodporny
Broń:
1 x WKMB lub 1 x UKM 2000 lub 1 x GA-40 (Stałe uzbrojenie, nie strzela w Tył)
1 x Rakieta Kierowana (Ziemia-Ziemia lub Ziemia-Powietrze)
1 x UKM 2000 (Stałe uzbrojenie, strzela tylko w Przód)
1 x UKM 2000 (Stałe uzbrojenie, strzela tylko w Tył)
Pasażerowie: 3

Osi:

Sd Kfz (8-Rad)
Nazywane też czasem „małym czołgiem porucznika Grubera” to obecnie podstawowe opancerzone samochody niemieckie. Głównym przeznaczeniem tych pojazdów są zadania rozpoznawcze, często też wykorzystuje się je do wsparcia działań policyjnych, antypartyzanckich i w trakcie akcji miejskich.
Przyśpieszenie / Prędkość maksymalna: 5/30 **Wytrzymałość:** 12 (4) **Załoga:** 4
Dodatkowy sprzęt: Ciężki pancerz, Kołnierz pancerny, Napęd na cztery koła,
Broń:
1 x MG-34
1 x Działko 2 cm KwK 30

Artefaktyczne:

Samochód patrolowy ochrony laboratoriów klasy Mandżur
Coś pomiędzy lekkim transporterem opancerzonym, a suką policyjną przystosowaną do przewozu agresywnych psioników. Wykorzystywany jest głównie wewnątrz miasta. Niekiedy stanowią też osłonę placówek naukowych na jego zewnątrz, zdarza się też, że osłaniają transporty Zewnętrznej Akcji Humanitarnej.
Na wyposażeniu Szaraszki znajduje się też kilka wozów bojowych piechoty. Nie odnotowano w jej

wyposażeniu czołgów.
Przyśpieszenie / Prędkość maksymalna: 20/40 (5/5 w wodzie) **Wytrzymałość:** 15/12/12 (5/2/2)
Załoga: 2 (3 w wersji bojowej)
Dodatkowy sprzęt: Automatyczne pompowanie opon, Ciężki pancerz, Kamera cofania kierowcy, Napęd na cztery koła, Noktowizor aktywny, Ulepszony pancerz: Kompozytowy, Wysokoenergetyczne paliwo, Wyświetlacz augment reality
Broń:
1 x WKMB lub Armatka wodna (w Wieży automatycznej), często miewa też inne uzbrojenie.
Pasażerowie: 8 lub 6 osób w Pancerzach Wspomaganych

Śmigłowce:

Koalicyjne:

Sloty na uzbrojenie:
Śmigłowce nie są (prócz działek) uzbrajane w stałe wyposażenie, a zamiast tego na specjalnych listwach umieszcza się dodatkową broń. Ze względów aerodynamicznych ta powinna być montowana parami. Na każdym slocie może znajdować się:
- Zasobnik strzelecki z dodatkowym Działkiem lotniczym
- 4 x Rakiety kierowane Powietrze-Ziemia lub Powietrze-Powietrze
- Zasobnik rakiet niekierowanych
- Dodatkowy zbiornik paliwa wydłużający zasięg lotu o 25%

Mi-24
Mi-24 i jego modernizacja Mi-35 to stary, radziecki helikopter szturmowo-transportowy. Ma nieco toporną, siermiężną konstrukcję, jednak jest prosty w utrzymaniu i konserwacji. Swój chrzest bojowy przeszedł w Afganistanie, gdzie Mudżahedini zwali go „Rydwanem Szatana”.
Przyśpieszenie / Prędkość maksymalna: 20/60 **Wznoszenia:** 20 **Wytrzymałość:** 16(4) **Załoga:** 2
Dodatkowy sprzęt: Celownik-dalmierz, Latający, Noktowizja, System obrony pasywnej
Uzbrojenie:
1 x Działko Lotnicze
6 Slotów
Pasażerowie: 8

Mi-17
Zmodernizowana wersja Mi-8, najchętniej produkowanego śmigłowca świata. Służy do zadań transportowych, jednak niektóre wersje śmigłowca są uzbrojone. To duża, ciężka, powolna maszyna, która w trakcie lotu wydaje z siebie charakterystyczne, dudniące dzwonienie.
Przyśpieszenie / Prędkość maksymalna: 15/50 **Wznoszenia:** 15 **Wytrzymałość:** 16(4) **Załoga:** 2
Dodatkowy sprzęt: Celownik-dalmierz, Latający, Noktowizja
Uzbrojenie:
4 Sloty
Pasażerowie: 24

PZL W-3 Sokół
Powiększona i unowocześniona wersja Mi-2 polskiej produkcji. Śmigłowiec produkowany jest w kilkunastu wariantach, od czysto transportowych, przez latające karetki i śmigłowce rozpoznawcze na transportowo-bojowych kończąc. Obecnie najczęściej spotykaną jest Głuszec czyli wersja wsparcia bojowego.
Przyśpieszenie / Prędkość maksymalna: 15/50 **Wznoszenia:** 15 **Wytrzymałość:** 16(4) **Załoga:** 2
Dodatkowy sprzęt: Celownik-dalmierz, Latający, Noktowizja, System obrony pasywnej

Uzbrojenie:
1 x Działko Helikopterowe
4 Sloty
Pasażerowie: 12

Mi-6
Radziecki ciężki śmigłowiec transportowy z połowy lat 70-tych. Trudno nazwać tą maszynę nowoczesną, jednak po dziś dzień jej możliwości imponują. Śmigłowiec jest na tyle potężny, że zdolny jest podnieść w powietrze nawet wóz bojowy.
Przyśpieszenie / Prędkość maksymalna: 10/40 **Wznoszenia:** 10 **Wytrzymałość:** 20(8) **Załoga:** 5
Dodatkowy sprzęt: Celownik-dalmierz, Latający, Noktowizja
Pasażerowie: 90 cywilów lub 65 żołnierzy w pełnym wyposażeniu lub 40 rannych lub 30 osób w pancerzach wspomaganych lub 1 transporter opancerzony

UH-60A Blackhawk Mielec
Pochodzący z lat 70-tych, ciężki śmigłowiec transportowy produkcji USA sprawdzony w szeregu wojen. Miele zdobył kontrakty na produkcje tych maszyn na krótko przed Restartem. Może przenosić uzbrojenie, choć oryginalnie z koncepcji tej zrezygnowano po upadku Związku Radzieckiego. Powrócono doń jednak na początku Wojny 2.2.
Przyśpieszenie / Prędkość maksymalna: 15/50 **Wznoszenia:** 15 **Wytrzymałość:** 20(8) **Załoga:** 3
Dodatkowy sprzęt: Celownik-dalmierz, Latający, Noktowizja, System obrony pasywnej
Uzbrojenie:
2 x Minigun
lub
8 Slotów
Pasażerowie: 20 lub 1 samochód opancerzony

PZL SW-4 „Puszczyk"
Wojskowa wersja lekkiego śmigłowca wielozadaniowego. W cywilu służył głównie do transportu pasażerów, w pogotowiu lotniczym oraz jako maszyna rozpoznawcza policji i straży pożarnej. Wersja wojskowa pełni funkcje helikoptera rozpoznania, obserwacji artyleryjskiej, maszyny łącznikowej, ewakuacji medycznej oraz lekkiego transportowca. Czasem wykorzystywane są w akcjach bojowych, zwłaszcza samobójczych. Dzieje się tak dzięki najbardziej nietypowej zdolności SW-4: umiejętności autonomicznego lotu na wcześniej zaprogramowanej trasie lub lotu pod kontrolą zdalnego sterowania.
Przyśpieszenie / Prędkość maksymalna: 20/60 **Wznoszenia:** 15 **Wytrzymałość:** 11(2) **Załoga:** 1 lub 0 (sterowanie bezzałogowe)
Dodatkowy sprzęt: Celownik-dalmierz, Latający, Moduł zdalnego sterowania, Noktowizja, System obrony pasywnej
Uzbrojenie:
2 x Działko lotnicze lub 4 x Pocisk rakietowy
Pasażerowie: 4

Osi:

Focke-Achgelis Fa 223
Dość prymitywny śmigłowiec stanowi podstawę nazistowskich wojsk aeromobilnych. Używane jest kilka wersji tej maszyny, stosowanych jako sprzęt rozpoznawczo-bojowy, transportowo-bojowy oraz pojazd ewakuacji medycznej. Istnieje też wersja luksusowa przeznaczona dla nazistowskich oficjeli.
Przyśpieszenie / Prędkość maksymalna: 10/40 **Wznoszenie:** 10 **Wytrzymałość:** 12 (4) **Załoga:** 2
Dodatkowy sprzęt: Latający,

Broń:
1 x MG-34
2 x Zasobnik rakiet niekierowanych
Pasażerowie: 24

Artefaktyczne:

Śmigłowiec transportowo-bojowy ochrony laboratoriów klasy Khmer
Zaobserwowano trzy typy śmigłowców Szaraszki. Podstawowy to Ainu, niewielka konstrukcja transportowa, zdolna pomieścić cztery osoby, służąca jako latająca karetka, pojazd obserwacyjny policji i pasażerski. Czasem bywa uzbrojony. Drugi to Han, ciężki, dwuśmigłowy transportowiec zewnętrznie podobny do Osprey-a stosowany do przewozu dużych grup ludzi i ładunków. Lata praktycznie tylko poza miastem, często w barwach Zewnętrznej Misji Charytatywnej. Nigdy nie przenosi uzbrojenia. Ostatnia wersja to Khmer. Jednośmigłowy pojazd służy do transportu oddziałów antyterrorystycznych na obszarze miasta. Często bywa też używany przez Zewnętrzną Akcję i Oddział Łowiecki. Bywa uzbrajany, służy wówczas jako maszyna szturmowa.
Przyśpieszenie / Prędkość maksymalna: 15/50 **Wznoszenia:** 15 **Wytrzymałość:** 20(5) **Załoga:** 2
Dodatkowy sprzęt: Celownik-Dalmierz, Latający, Noktowizja, Radar, Ulepszony pancerz: Kompozytowy, Wyświetlacz augment reality,
Uzbrojenie:
4 Sloty na uzbrojenie
1 x Działko lotnicze
2 x Minigun
Pasażerowie: 24 lub 18 w pancerzach wspomaganych

Samoloty:

Koalicji:

Sloty na uzbrojenie:
Samoloty nie są (prócz działek) uzbrajane w stałe wyposażenie, a zamiast tego na specjalnych węzłach pod skrzydłami umieszcza się dodatkową broń. Ze względów aerodynamicznych ta powinna być montowana parami. Na każdym slocie może znajdować się:
- Zasobnik strzelecki z dodatkowym Działkiem lotniczym
- Bomba JDAM
- 2 Rakiety Kierowane
- Zasobnik Rakiet Niekierowanych
- Dodatkowy Zbiornik Paliwa wydłużający zasięg lotu o 25%

MiG-21 XP
Stary myśliwiec odrzutowy Układu Warszawskiego, w chwili Restartu nie używany przez nikogo na kontynencie. Powrócił do służby w chwale kilka lat temu, gdy władze państw Koalicji ostatecznie zrozumiały, że nie są w stanie wyprodukować własnego, nowoczesnego samolotu oraz przypomniały sobie, że Czesi mieli kiedyś licencje na sowieckie migi. Samolot został nieco ulepszony, wyposażono go w masę elektroniki i innego, dodatkowego wyposażenia.
Przyśpieszenie / Prędkość maksymalna: 50/600 **Wznoszenia:** 40 **Wytrzymałość:** 16(4) **Załoga:** 1
Dodatkowy sprzęt: Celownik-dalmierz, Latający, Noktowizor, Radar, System obrony pasywnej
Uzbrojenie:
1 x Działko Lotnicze
4 Sloty

F-16
Spośród 48 zakupionych przez Polskę samolotów F-16 jeden się rozbił, jeden został rozebrany w nadziei, że da się go skopiować i jeden strącili (prawdopodobnie przypadkiem) Niemcy. Pozostałe nadal pozostają sprawne i zdolne do służby.
Przyśpieszenie / Prędkość maksymalna: 50/800 **Wznoszenia:** 40 **Wytrzymałość:** 16(4) **Załoga:** 1
Dodatkowy sprzęt: Celownik-dalmierz, Latający, Noktowizor, Radar, System obrony pasywnej,
Uzbrojenie:
1 x Działko Lotnicze
2 x rakieta Fire and Forget (Powietrze Powietrze Powietrze)
9 Slotów

Su-27
Stary, radziecki myśliwiec przewagi powietrznej stworzony z myślą o walce z innymi samolotami myśliwskimi. Niewielkie ilości tych maszyn znajdują się w posiadaniu Kaliningradu, Białorusi i Ukrainy, gdzie traktowane są niemal jak narodowe skarby.
Przyśpieszenie / Prędkość maksymalna: 50/700 **Wznoszenia:** 40 **Wytrzymałość:** 16(4) **Załoga:** 1
Dodatkowy sprzęt: Celownik-dalmierz, Latający, Noktowizor, Radar, System obrony pasywnej
Uzbrojenie:
1 x Działko Lotnicze
9 Slotów

I-22 Iryda
Gdy okazało się, że F-16 sypią się ze starości, Iskry nie nadają się do niczego, Projekt Skorpion był od początku nieporozumieniem, Czesi liczą sobie za drogo za MIG-21, a naszą własną dokumentacje do MIG-15 zgubiono MON zdecydował się na krok ostateczny: wskrzeszenie projektu samolotu szkolno-bojowego, któremu łeb ukręcono jeszcze w latach 90-tych. Tym sposobem do życia wróciła Iryda: prawie jak myśliwiec.
Przyśpieszenie / Prędkość maksymalna: 50/550 **Wznoszenia:** 40 **Wytrzymałość:** 12(4) **Załoga:** 1
Dodatkowy sprzęt: Celownik-dalmierz, Latający, Noktowizor, Radar, System obrony pasywnej,
Uzbrojenie:
1 x Działko Lotnicze
4 Sloty

Osi:

Henschel Hs 129
Dwusilnikowy samolot szturmowy przeznaczony głównie do niszczenia czołgów nazywany czasem „otwieraczem do konserw". Oryginalnie Niemcy wyprodukowali ich zbyt mało, by mogły wpłynąć na przebieg wojny. Niestety dziś nie popełniają już tego samego błędu.
Przyśpieszenie / Prędkość maksymalna: 15/120 **Wznoszenie:** 15 **Wytrzymałość:** 16 (4) **Załoga:** 1
Dodatkowy sprzęt: Latający
Broń:
2 x MG-17
2 x MG-151
2 x Bomba Lotnicza
1 x 7,5 cm PaK

Junkers Ju 87 Stuka
Nazywany też „sztukasem" bombowiec nurkujący stanowi jeden z najsłynniejszych samolotów II

wojny światowej. Maszyna wzbija się na dużą wysokość, wchodzi w lot nurkowy i uwalnia bomby. Przy raczej kiepskich systemach celowniczych jest to jedyna metoda precyzyjnego bombardowania.
Przyśpieszenie / Prędkość maksymalna: 15/120 **Wznoszenie:** 15 **Wytrzymałość:** 12 (4) **Załoga:** 2
Dodatkowy sprzęt: Drewno i blacha, Latający, Nurkujący
Broń:
1 x MG-17
2 x MG-151
2 x Bomba Lotnicza

Focke-Wulf Fw 190
Jeden z najbardziej charakterystycznych myśliwców II wojny światowej. Historycznie wyprodukowano około 20.000 sztuk. W realiach Wojny 2.2 maszyna ta jest już przestarzała nawet jak na warunki III Rzeszy. Mimo to w służbie Luftwaffe znajduje się ogromna ilość tych maszyn. Służą też w wojsku Węgier i Rumunii. Obecnie najczęściej używane są do ataków na ciężarówki i helikoptery transportowe.
Przyśpieszenie / Prędkość maksymalna: 15/120 **Wznoszenie:** 15 **Wytrzymałość:** 13 (4) **Załoga:** 2
Dodatkowy sprzęt: Drewno i blacha, Latający
Broń:
2 x MG-17
4 x MG-151
1 x Bomba Lotnicza

Messerschmitt Me 262
Odrzutowce Me 262 nie odegrały w trakcie 2 wojny światowej większej roli. Na arenie walk pojawiły się zbyt późno, w dużej mierze ich wprowadzenie do służby odwlekło się z winy Adolfa Hitlera, który zażyczył sobie, by mogły przenosić bomby. W trakcie Wojny 2.2 pojawił się znacząco przed swoim czasem. Obecnie stanowi główną siłę uderzeniową Luftwaffe.
Przyśpieszenie / Prędkość maksymalna: 50/350 **Wznoszenie:** 30 **Wytrzymałość:** 14 (4) **Załoga:** 1
Dodatkowy sprzęt: Latający
Broń:
4 x MG-151
2 x Zasobnik Rakiet R4M Orkan (po 12 rakiet)
2 x Bomba Lotnicza

Focke-Wulf Ta 183
Najnowocześniejsza broń w lotniczy arsenale Nazistów. W trakcie oryginalnej II Wojny Światowej nigdy nie został wdrożony do służby, istniał tylko prototyp, który wywieziono później do ZSRR. Zdaniem niektórych specjalistów samoloty Mig-15 miały stanowić jego bezpośrednie kopie.
Przyśpieszenie / Prędkość maksymalna: 50/500 **Wznoszenia:** 35 **Wytrzymałość:** 14(4) **Załoga:** 1 lub 2
Dodatkowy sprzęt: Latający,
Uzbrojenie:
2 x MG-151
2 x Zasobnik Rakiet R4M Orkan (po 12 rakiet, tylko wersja jednoosobowa)
4 x Pocisk X-4 (tylko wersja dwuosobowa)

Pojazdy Artefaktyczne:

Myśliwiec morloków klasy Jhebbal Sag
To podstawowy pojazd latający Morloków. Maszyna została prawdopodobnie stworzona jako

pojazd rekreacyjno-sportowy i dopiero później przebudowana do celów wojskowych. Służy głównie jako lekka maszyna szturmowa. Imponuje swoją wytrzymałością i odpornością pancerza oraz możliwością pionowego startu i lądowania. W zasadzie jedyną wadą pojazdu jest konieczność utrzymania przy życiu pilota. Gdyby nie to, mógłby posiadać znacznie lepsze osiągi.
Przyśpieszenie / Prędkość maksymalna: 80/950 **Wznoszenia:** 70 **Wytrzymałość:** 24(6) **Załoga:** 1
Dodatkowy sprzęt: Celownik-dalmierz, Latający, Radar, Noktowizor, Stealth, System obrony pasywnej, Układ maskujący, Ulepszony pancerz: Nanorurki węglowe, Wydajniejsze silniki, Wyświetlacz augment reality,
Uzbrojenie:
2 x Lanca Laserowa
8 Slotów Na Uzbrojenie

Wybrane Inne Pojazdy:

Koalicji:

ZSU 23-4 „Szyłka”
Stare, radzieckie, samobieżne działko obrony przeciwlotniczej. Przeznaczone zostało do zwalczania nisko lecących samolotów, helikopterów i pocisków rakietowych. Sprawdziło się też jako broń wsparcia piechoty, a nawet w walce z wozami bojowymi.
Przyśpieszenie / Prędkość maksymalna: 5/30 **Wytrzymałość: Wytrzymałość:** 16/14/14 (15/2/2) **Załoga:** 4
Dodatkowy sprzęt: Ciężki pancerz, Gąsienice, Radar, System automatycznego śledzenia celu
Broń:
2 x ZSU-23

PZA „Loara”
Polskie, samobieżne działko obrony przeciwlotniczej o podobnym przeznaczeniu, jak Szyłka. Może zwalczać nie tylko cele powietrzne, ale też słabo opancerzone cele naziemne i nawodne. Posiada też znacznie większą siłę ognia, a ze względu na użycie podwozia czołgu TP-91 „Twardy” także mocniejszy pancerz.
Przyśpieszenie / Prędkość maksymalna: 5/24 **Wytrzymałość:** 71/58/29 (60/40/12) **Załoga:** 3
Dodatkowy sprzęt: jak Czołg oraz dodatkowo Radar
Broń:
2 x Armatka 30mm

Kuter Torpedowy
Kutry torpedowe to obecnie najchętniej wykorzystywane, małe jednostki morskie. Używają je wszyscy: Polska Marynarka Wojenna, kaliningradzkie gangi i przemytnicy. Nie ma miesiąca, by na Bałtyku nie doszło do jakiegoś incydentu z ich udziałem. Władze patrzą na to przez palce tak długo, jak długo nie giną postronni. Jakość tego typu jednostek jest bardzo różna: od przerobionych kutrów rybackich po statki pomyślane jako jednostki wojskowe.
Przyśpieszenie / Prędkość maksymalna: 3/12 **Wytrzymałość:** 16 (4) **Załoga:** 6
Dodatkowy sprzęt: Ciężki pancerz, Noktowizor, Pływający, Radar, System ochrony pasywnej,
Broń:
2 x Wyrzutnia Torped (jak wyrzutnia rakiet, może razić jedynie cele nawodne)
2 x NSW
Pasażerowie: 30
Uwaga: Niemcy stosują podobne konstrukcje o nazwie *Schnellboot.* Posiadają dokładnie takie same statystki, z tym, że nie posiadają Noktowizorów, Radarów i Systemów ochrony pasywnej. Zamiast tego wyposażone są w Działo przeciwlotnicze 37mm (traktuj jak Działko 2 cm KwK 30).

Motorówka Patrolowa
To niewielka motorówka używana przez różne służby do patrolowania jezior, wód przybrzeżnych i rzek. Należące do policji i ratownictwa wodnego pojazdy tego typu zwykle nie są uzbrojone. Wojskowe i znajdujące się w rękach gangów: już jak najbardziej tak.
Przyśpieszenie / Prędkość maksymalna: 20/40 **Wytrzymałość:** 10 (2) **Załoga:** 1+3
Dodatkowy sprzęt: Ciężki pancerz, Noktowizor, Pływający, Radar, System ochrony pasywnej,
Broń:
1 x NSW
Pasażerowie: 4

QUAD / Skuter Śnieżny
Quad to niewielki, czterokołowy motocykl przeznaczony do jazdy po ciężkim terenie. Zdolny jest radzić sobie na bagnach, w głębokim śniegu i w innych warunkach, w których zwykły motor czy samochód nie da sobie rady. Często używany jest przez patrole wojskowe do szybkiego przemieszczania się w trudnych warunkach. Omawiany model stanowi kombo ze skuterem śnieżnym. Po naciągnięciu gąsienic na podwozie (trwa to 15 minut) gotowy jest do jazdy przez najgorsze zaspy.
Przyśpieszenie / Prędkość maksymalna: 20/35 **Wytrzymałość:** 8 (2) **Załoga:** 1
Dodatkowy sprzęt: Napęd na cztery koła
Pasażerowowie: 2 lub 250 KG ładunku

Osi:

Jagdpanther
Niemiecki niszczyciel czołgów na podwoziu czołgu Panther. Używany jako „straż pożarna" do zapełniania luk powstałych w wyniku natarcia wroga. Do jego największych zalet należy niewielki rozmiar, pochyły pancerz i niska sylwetka. Wadą jest stosunkowo słabe działo.
Przyśpieszenie / Prędkość maksymalna: 5/12 **Wytrzymałość:** 30/20/20 (15/5/5) **Załoga:** 5
Dodatkowy sprzęt: Ciężki pancerz, Gąsienice, Pancerz pochylony(2), Stałe uzbrojenie
Broń:
1 x Armata 8,8 cm KwK 36
1 x MG-34

Jagdtiger
Ciężki niszczyciel czołgów na podwoziu Konigstiger nazywany jest niekiedy „jeżdżącym bunkrem". Z punktu widzenia sztuki wojennej nie jest to konstrukcja udana. Pojazd jest powolny i awaryjny, często grzęźnie w podłożu. Jednocześnie jest jednym z najpotężniejszych dział pancernych III Rzeszy.
Przyśpieszenie / Prędkość maksymalna: 5/10 **Wytrzymałość:** 45/35/35 (25/15/15) **Załoga:** 6
Dodatkowy sprzęt: Ciężki pancerz, Gąsienice, Pancerz pochylony(2), Stałe uzbrojenie
Broń:
1 x Nazistowska Armata 120mm
2 x MG-34

Flakpanzer IV Wirbelwind
Samobieżne działo przeciwlotnicze na podwoziu czołgu Pantzer IV (w Nowej Europie produkowanych jedynie na potrzeby pojazdów pomocniczych). Służy głównie jako broń przeciwlotnicza. Wirbelwind ma niewielkie szanse na trafienie samolotu odrzutowego, chyba, że ten leci na niewielkiej wysokości, jednak okazał się bardzo skuteczny przeciwko śmigłowcom oraz... piechocie.
Przyśpieszenie / Prędkość maksymalna: 5/12 **Wytrzymałość:** 25/15/15 (15/5/5) **Załoga:** 5
Dodatkowy sprzęt: Ciężki pancerz, Gąsienice, Otwarty pancerz

Broń:
4 x Działko 2 cm KwK 30
1 x MG-34

BMW R 75
Prawdopodobnie najsłynniejszy motocykl wojskowy wszechczasów. Używany jako pojazd terenowy, do transportu pojedynczych sekcji żołnierzy na polu walki, jako maszyna patrolowa na terenach okupowanych oraz do transportu gońców przenoszących wiadomości między jednostkami wojska. Składa się z motoru i bocznej przyczepy pasażerskiej, w której siedzą dwaj pasażerowie (strzelec i amunicyjny) obsługujący karabin maszynowy.
Przyśpieszenie / Prędkość maksymalna: 20/36 **Wytrzymałość:** 8 (2) **Załoga:** 3
Dodatkowy sprzęt: Napęd na cztery koła
Broń:
1 x MG-34

Artefaktyczne:

Tripod Morloków klasy Crom
Urządzenie to to lśniąca metalicznie, cylindryczna konstrukcja umieszczona na trzech nogach służących jako główny układ napędowy. Masywna konstrukcja wystaje wysoko nad krajobraz, mając trudności z ukrywaniem się w terenie za wyjątkiem bardzo wysokich lasów oraz ma tendencję do grzęźnięcia w miastach. Jej pojawienie się na polu walki zwykle kończy się wezwaniem wsparcia artyleryjskiego lub lotniczego.
Przyśpieszenie / Prędkość maksymalna: 20/40 **Wytrzymałość:** 30 (12) **Załoga:** 2
Dodatkowy sprzęt: Celownik-dalmierz, Ciężki pancerz, Noktowizor, Pojazd kroczący, Stabilizacja uzbrojenia, System automatycznego śledzenia celu, Ulepszony pancerz: Nanorurki węglowe, Wyświetlacz augment reality
Broń:
2 x Lanca laserowa
2 x Miotacz laserowy (*Podręcznik Podstawowy* s. 49)

Autonomiczne centrum dowodzenia Matki
Autonomiczne centrum dowodzenia, w slangu techników określane jako „Krówka" jest bezzałogowym sterowcem stratosferycznym napędzanym za pomocą paneli słonecznych. Jej głównym celem jest zapewnienie łączności na terenach, na których brakuje infrastruktury naziemnej. Współpracuje z szeregiem innych maszyn, służąc między innymi jako latająca stacja paliw. Naszpikowana jest masą elektroniki, działającej najczęściej jako automatyczne centrum dowodzenia, serwerownia i stacja przekaźnikowa. Jej jedyną obroną jest wysoki pułap: „Krówki" zwykle unoszą się na wysokości około 20 kilometrów nad poziomem morza, wyżej, niż jest w stanie wzlecieć jakikolwiek myśliwiec.
Przyśpieszenie / Prędkość maksymalna: 10/100 **Wznoszenia:** 5 **Wytrzymałość:** 4(2) **Załoga:** 0
Dodatkowy sprzęt: Celownik-dalmierz, Kamera szpiegowska, Latający, Noktowizor, Radar, Robot naprawczy, Stealth, System obrony pasywnej, Wyrzutnik dron rozpoznawczo – bojowych,
Uzbrojenie:
40 dron rozpoznawczych
10 dron bojowych
10 dron przekaźnikowych
Uwaga specjalna: Drony instalowane na „krówce" zasilane są bateriami słonecznymi i zdolne są do teoretycznie nieprzerwanego lotu. Jednak po oddaleniu się na dystans 150 kilometrów od najbliższej krówki lub drony przekaźnikowej „tracą zasięg". Zwykle trzymane są blisko centrum dowodzenia, czasem jednak wykonują dalekie misje zwiadowcze po wcześniej zaprogramowanych trasach.

Gadżety:

Automatyczne stanowisko ogniowe (tylko Koalicja)
Broń na tym pojeździe (dotyczy to głównie samochodów) zainstalowana jest na automatycznych stanowiskach sterowanych z wnętrza maszyny. W efekcie żaden członek załogi nie musi wychodzić na zewnątrz, by prowadzić ostrzał.

Automatyczny system gaśniczy (tylko Koalicja)
Pojazd ten wyposażony został w zautomatyzowany system gaśnic. Każdy pożar, jaki wybucha na jego pokładzie jest automatycznie tłumiony.

Celownik-dalmierz (tylko Koalicja)
To specjalny układ celowniczy oparty o wiązkę laserową i kupę elektroniki zapewniający wielką precyzję strzału. Załoga wyposażonych weń pojazdów otrzymuje premię +2 do testów prowadzenia ognia ze swojej broni pokładowej.

Centrum dowodzenia
Na pokładzie tego pojazdu znajduje się dużej mocy Radiostacja oraz Komputer Dowodzenia współpracujący z kamerami taktycznymi innych pojazdów i żołnierzy oraz ich wyświetlaczami nahełmowymi i wyświetlaczami dowódców. W niemieckich tylko radio. Pojazd wyposażony w Centrum Dowodzenia podwaja Zasięg Dowodzenia swoich pasażerów.

Chaoskop (tylko Koalicja)
Chaoskop działa jak radar, podając położenie każdego źródła aktywnej magii i innych mocy nadprzyrodzonych.

Dodatkowy pancerz
Są to dodatkowe płyty pancerza możliwe do nałożenia na pojazd (za wyjątkiem pojazdów latających). Zwiększają one jego Pancerz i Wytrzymałość o 5, jednak Przyśpieszenie i Szybkość Maksymalna takiego wehikułu spada o 25%.

Drewno i blacha (tylko Oś)
Niektóre samoloty niemieckie posiadają drewnianą konstrukcję, co w połączeniu ze stosunkowo niewielką emisją ciepła przez ich silniki oraz oszczędnościami na jakości pocisków przeciwlotniczych poczynionych przez MON sprawia, że są trudne do namierzenia przez te ostatnie. Samoloty takie otrzymują premię +2 do prób unikania pocisków kierowanych.

Ekrany przeciwkumulacyjne
Są to specjalne bariery z sieci mające na celu pochłonąć część energii wybuchu pocisku przeciwpancernego lub wręcz uniemożliwić jego detonację. PP trafiających w tak zabezpieczony pojazd pocisków maleje o 10p. Niemcy mogą wyposażać w ten dodatek swoje pojazdy pancerne.

Hermetyczny (tylko Koalicja)
Pancerz omawianego pojazdu jest hermetyczny, a powietrze dostające się do środka filtrowane. Może on poruszać się po terenie objętym każdą formą skażenia bez szkody dla osób znajdujących się w środku.

Kamera cofania kierowcy (tylko Koalicja)
To niewielka kamera umieszczona z tyłu pojazdu połączona z wyświetlaczem umieszczonym przy kierownicy. Pozwala na dokładną obserwację tego, co znajduje się z tyłu pojazdu bez patrzenia w lusterko wsteczne.

Kamera szpiegowska (tylko Koalicja)

Jest to dużej mocy kamera o zasięgu kilkunastu kilometrów zdolna wykonać precyzyjne zdjęcia zarówno w ciągu dnia jak i nocy. Może zostać zamontowana na dowolnym pojeździe latającym pod slotem dla uzbrojenia.

Kołnierz pancerny
To kilka płyt pancernych zabezpieczających otwarte stanowisko ogniowe. Zapewniają one Średnią Osłonę strzelcowi.

Koparko-spycharka:
Pojazd ten wyposażony jest (zamiast broni) w koparko-spycharkę. Poświęcając 1 turę pojazd kopie dziurę wystarczającą by zapewnić Lekką Osłonę, 2 by zapewnić Średnią i 3 by zapewnić Pełną Osłonę dla jednego człowieka.

Luki strzeleckie
W kadłubie tego pojazdu nawiercono specjalne otwory strzeleckie. W efekcie pasażerowie i załoga mogą razić z jego wnętrza przeciwników ze swej broni ręcznej nie tracąc osłony gwarantowanej przez pancerz pojazdu.

Moduł zdalnego sterowania
Wyposażony w tą modyfikację pojazd może być kierowany z zewnątrz przez pilota. Sygnał przekazywany jest drogą radiową i może zostać Zagłuszony. Jeśli tak się stanie pojazdy naziemne zatrzymują się, a latające spadają.

Nahverteidigungwaffe (tylko Oś)
To rodzaj wyrzutnika granatów służącego do obrony pojazdu przed atakującą piechotą. Miota granaty zaczepne („cytrynki") lub dymne. Ma zasięg 10/20/40 Szybkostrzelność 3.

Nurkujący (tylko Oś)
Pojazd ten może wykonać specjalny manewr nurkowania. Wzbija się wysoko w powietrze, a następnie z pełną prędkością kieruje się ku ziemi prosto na cel. Jego załoga otrzymuje premię +2 do testów strzelania z broni pokładowej do celu, w który nurkuje. Należy pamiętać, że pojazd musi wyjść z lotu nurkowego zanim wbije się w ziemię.

Otwarty pancerz
Pojazd o tej cesze nie jest opancerzony od góry. Podczas ataku z tej strony (lub ataku bronią stromotorową) nie zapewnia swym pasażerom i załodze żadnej ochrony.

Radar (tylko Koalicja)
Na pojeździe tym zamontowano radar, który służy do napraowadzania jego uzbrojenia. Zwykle radar taki ma około 45 kilometrów zasięgu. Na pojazdach naziemnych można zamontować także radary o zasięgu do 300 kilometrów, jednak kosztem pozbawienia ich wszelkiego uzbrojenia.

Stałe uzbrojenie
Uzbrojenie w tym pojeździe jest przymocowane na stałe i nie może zmieniać swej pozycji. Broń może ranić cele tylko w jednym kierunku (jeśli nie pisze inaczej: z przodu pojazdu).

System automatycznego śledzenia celu (tylko Koalicja)
Załoga pojazdu wyposażonego w ten układ nie otrzymuje kar za strzelanie do ruchomych obiektów.

System obrony aktywnej
To System Obrony podobny do omówionego na stronie 45 Podręcznika Podstawowego. Typowy System Obrony Aktywnej posiada SzS 6.

System obrony pasywnej (tylko Koalicja)
Pojazd chroniony w ten sposób w momencie, w którym wykryje, że jest namierzany (np. jest oświetlany wiązką laserową) uruchamia szereg systemów eletronicznych, mających na celu zmylenie wroga: oświetla teren szeregiem odbitych promieni laserowych, emituje zakłócenia radiowe, wystrzeliwuje flary i folie mające zmylić pociski naprowadzane na ciepło i radarem... PT trafienia tego typu pojazdu pociskiem rakietowym rośnie o 2.

Układ pompowania kół (tylko Koalicja)
Ten pojazd wyposażony został w specjalne urządzenie automatycznie pompującego jego koła. Jest ono na tyle wydajne, że możliwa jest jazda nawet z przestrzeloną oponą.

Wyrzutnik granatów dymnych (tylko Koalicja)
To wyrzutnia granatów (dużych i ciężkich) mających za zadanie ukryć czołg przed promieniami lasera i innymi zagrożeniami. Wyrzutnik ma zasięg 10/20/40 i wykorzystuje Duży Wzornik Wybuchu. Prócz tego działa jak typowy Granat Dymny.

Wybuchoodporny (tylko Koalicja)
Kadłub tego pojazdu został tak skonstruowany, by maksymalnie rozproszyć energię wybuchających pod nim min. W trakcie obliczania obrażeń doznanych przez pojazd i jego załogę w wyniku eksplozji miny dowolnego rodzaju nie liczy się jej PP.

Artefakty:

W ciągu ostatnich 20 lat do Polski trafiło wiele niezwykłych przedmiotów pochodzących z Zony oraz krajów Europy Zachodniej. Status artefaktów mają też niektóre, bardzo zaawansowane lub egzotyczne osiągnięcia techniczne z Ziemi Ojczystej, których obecnie się już nie produkuje. Spora część z nich znajduje się w rękach prywatnych. Są to zwykle poszukiwane dobra luksusowe i wyspecjalizowane narzędzia zaawansowaniem przekraczające dostępne w Polsce. Wiele z nich bardziej przypomina gadżety z filmów Science Fiction, niż przedmioty codziennego użytku.

Wszystkie zabawki tego typu są ogólnym obiektem pożądania. Jednam mimo tego, że niektóre z nich zostały rozpracowane przez polskich inżynierów, a nawet bywają produkowane dostęp do nich jest ograniczony. Ich status przypomina nieco status dóbr zachodnich (np. komputerów, kamer wideo etc.) w późnych latach 80-tych i wczesnych 90-tych. Powodem tego jest fakt, że produkcja większości z nich jest kosztowna, a ceny nie spadają.

Przyczyną tej sytuacji jest wykorzystanie w ich produkcji tantalu i innych, rzadkich pierwiastków niezbędnych zwłaszcza w zaawansowanej elektronice. Największe złoża tantalu znajdowały się w Republice Konga oraz w Chinach i już w XX wieku o ich kontrole toczono wojny. Dziś są już całkowicie niedostępne. Głównym źródłem pierwiastka jest obecnie elektrozłom, najczęściej pochodzący z Zony.

Zaawansowane produkty wytwarzane w Dominium Morloków, Mieście Matki i niekiedy w Szaraszce 17 nabyć można najczęściej w wyspecjalizowanych, drogich sklepach. Przypominają one zwykle połączenie legendarnych Pewexów z salonami samochodowymi i komórkowymi. Pochodzące z Zony najczęściej nabywa się na bazarach, w sklepach z elektroniką oraz na aukcjach internetowych. Serwisowane są w warsztatach domorosłych elektrotechników - spryciarzy, podobnie jak kiedyś komputery.

Czołgi przyszłości:

Tworząc dowolny rodzaj futurystycznego uzbrojenia, znajdującego się na wyposażeniu Ekosystemów Maszyn Bojowych, Miasta Matki, Morloków czy dowolnej innej siły wykorzystać możesz poniższe zasady:
1) Jaki to typ pojazdu?
Tworząc nową maszynę zacznij od ustalenia jakiego rodzaju jest to pojazd. W tym celu należy wybrać dowolny pojazd ze wcześniejszej listy, Podręcznika Podstawowego lub dowolnego innego.
2) Wybrać dodatkowy sprzęt: z listy Artefaktów codziennego użytku
3) Wybrać Broń Ciężką: z listy Broni artefaktycznej i zastąpić nią broń ciężką zamontowaną na tego typu pojeździe.
4) Wybrać Broń Lekką: z listy Broni artefaktycznej i zastąpić nią broń ciężką zamontowaną na tego typu pojeździe.

Artefakty Codziennego Użytku:

Dodatkowa ładownia:
Pojazd ten posiada dodatkowy przedział do transportu towarów i pasażerów. Jego pojemność rośnie o 25%. Jeśli takiej nie miał wcześniej: może przewieźć 4 pasażerów.
Cena: x2

Domowy robot medyczny:
W Zonie znaleźć można dość dużo zaawansowanego sprzętu medycznego, w tym całe, wyposażone sale szpitalne gotowe do najlepszych kuracji (często zabezpieczone przez personel tak, że w stanie nienaruszonym przetrwały katastrofę). Robot medyczny jest jednym z jego przykładów. Omawiany obiekt służył jako połączenie lekarza domowego z ratownikiem. Robot jest mobilnym pajęczakiem wyposażonym w apteczkę leków i podstawowych narzędzi medycznych. Jego głównym celem jest diagnostyka chorób, a w razie nieszczęśliwego wypadku: ustabilizowanie pacjenta do momentu przybycia karetki.
Cena: 40.000PLN

Domowy robot medyczny:
Cechy: Duch k4 Siła: k4 Spryt k8 Wigor K4 Zręczność k8
Umiejętności: Leczenie k10, Spostrzegawczość k10, Wyszukiwanie k8
Tempo: 10 **Obrona:** 5 **Wytrzymałość:** 8
Sprzęt: Apteczka, Łącze radiowe i Internetowe, Noktowizor, Zestaw narzędzi
Zdolności specjalne:
- Robot
- Rozmiar -2
- Skaner medyczny: Robot zawsze zauważa symptomy pogorszenia się stanu zdrowia właściciela i otaczających je osób (nawet jeśli nie jest w stanie określić, co dokładnie im dolega) oraz wykrywa obecność czynników chorobotwórczych i szkodliwych dla zdrowia, jak obecność broni biologicznej, gazów bojowych czy podwyższonego promieniowania. O ich obecności informuje sygnałem głosowym.
- Telefon ratunkowy: W chwili wykrycia kłopotów robot natychmiast informuje odpowiednie służby. Te pojawiają się po 1k20 x 5 minutach.

Egzoszkielet
Egzoszkielety to cywilna wersja pancerza wspomaganego, służąca do ciężkich prac w charakterze wózka widłowego oraz jako zastępstwo mięśni dla osób kalekich. Istnieją dwie ich wersje: lekka i ciężka. Pierwszy traktowany jest jak Bojowy pancerz wspomagany, drugi jak Ciężki pancerz wspomagany. Różnica polega na tym, że nie zapewniają Pancerza oraz brak im systemów wspomagania celowania.
Cena: Lekki: 10.000PLN Ciężki: 40.000PLN

Generator pola siłowego
Pojazd posiada wbudowany generator który otacza go tarczą chroniącą przed kinetycznymi i energetycznymi atakami. Jego Pancerz rośnie o +5. Ulepszenie to może zostać wykupione maksymalnie 3 razy. Istnieją też osobiste tarcze montowane w pasach lub nawet w zegarkach. Zapewniają one premię do Pancerza +2 kumulującą się ze zwykłym ubiorem ochronnym.
Cena: Osobisty: 10.000PLN **Dla pojazdów:** x4

Interface usmysł-maszyna
Zaawansowane systemy elektroniczne tego wozu sprawiają, że dosłownie czyta on w myślach swego kierowcy stając się przedłużeniem jego ciała. Zwiększona szybkość reakcji sprawia, że użytkownik otrzymuje premię +2 do wszystkich testów związanych z używaniem sprzętu, do którego został podłączony. Interface współpracuje z pojazdami oraz sprzętem elektronicznym jak komputery.
Cena: 10.000PLN

Kombinezon bojowy
Zakładany na całe ciało strój składa się z dwóch warstw. Pierwsza z nich to mięśnie syntetyczne, wykonane z tworzyw sztucznych i polimerów. Druga to plecionka z nanorurek metalicznych, zapewniająca wysoką wszystkoodporność.
Założony Kombinezon podnosi Siłę i Zręczność o 1 stopień, zwiększa Tempo o 2 i pozwala skakać na 2k6. Wbudowane systemy stabilizacyjne zapewniają premię +2 do Skradania, Walki i Wspinaczki.
Udokumentowano przypadek przebicia drzwi antywłamaniowych pięścią przez właściciela takiego kombinezonu.

Typ:	Pancerz	Waga	Cena	Uwagi
Kombinezon bojowy	+8	-	50.000PLN	Chroni całe ciało

Maska holograficzna
Jest to projektor nakładany na pojazd (istnieją też kombinezony o podobnym przeznaczeniu projektowane dla ludzi) sprawiający, że ten wygląda jak inny obiekt (kombinezony pozwalają zwykle udawać innych ludzi). Najczęściej pojazdy maskowane są jako inne rodzaje maszyn lub skupiska roślinności. Maska holograficzna podczas pracy wytwarza wiele ciepła, przez co jest doskonale widoczna w noktowizorach i kamerach termowizyjnych.
Osobista Maska holograficzna działa jak moc *Przebranie*.
Cena: Osobista: 10.000PLN **Dla pojazdów:** x4

Moduł SI
Część funkcji danego pojazdu została poważnie zautomatyzowana. Jego załoga spada więc o 1 osobę. Układ ten można wykupywać tak długo, aż pojazd do pracy nie będzie potrzebował ludzi. Podlega wówczas Psychologii maszyn.
Cena: x2 ceny wyjściowej pojazdu za każdą osobę załogi.

Nadajnik teleportacyjny
Żeby móc się teleportować potrzeba odbiornika i nadajnika. Odbiornik to trochę bardziej skomplikowane, wstrząsoodporne radio. Często ma postać granatu, pocisku do broni palnej lub artyleryjskiego albo zrzucanej na spadochronie bomby lotniczej. Nadajnik to wiele bardziej wyrafinowane urządzenie. Po naciśnięciu przycisku nadajnik przenosi użytkownika do współpracującego w z nim odbiornika. Niestety każdy nadajnik ma swój maksymalny zasięg pracy

poza którym urządzenie nie działa. Tak więc:
- **Osobisty:** przeznaczony dla piechurów: Zasięg: 30
- **Plecakowy:** Pozwala na teleportację na dystans do 1,5 kilometra.
Cena: Osobisty: 10.000PLN **Waga:** 1 **Plecakowy:** 50.000PLN Waga: 12 W ceny wliczono 1 Odbiornik teleportacyjny.

Napęd antygrawitacyjny:
W ten typ napędu wyposażony może zostać tylko pojazd lądowy. Wyrafinowany generator sprawia, że urządzenie unosi się lekko nad ziemią zupełnie tak, jakby nic nie ważyło. W efekcie otrzymuje cechę Latający oraz Prędkość wznoszenia 5.
Cena: Osobisty 10.000PLN Waga: 6 **Dla pojazdów:** x 4

Odbiornik teleportacyjny
W połączeniu z odpowiednim nadajnikiem umożliwia teleportowanie ludzi na jego namiar. Wydaje się, że w niektórych miastach Zony teleportacja była codziennością. Widać to w szczególności po ruinach Nowego Kijowa, w których znajduje się bardzo dobrze zachowany (choć z braku energii nieczynny) system budek nadajnikowo-odbiorczych do złudzenia przypominających przystanki autobusowe. Dwie, całkowicie zdewastowane struktury mogły być stacjami przesyłowymi służącymi do podróży na większe odległości.
Tryb policyjny: Zwykle odbiornik obsługuje jedynie te nadajniki, którym właściciel udzielił autoryzację do skoków. Jednak istnieje furtka przeznaczona na potrzeby stróżów prawa, służby medycznej i innych. Te mogły teleportować się do dowolnego nadajnika w swoim zasięgu. Każdy, kto wykona test Hakowania o PT 8 i poświęci 4 godziny na pracę jest w stanie zmusić dowolny odbiornik do odebrania sygnału (pod warunkiem oczywiście, że ma zasięg).
FutureTechnology (podobnie jak SOA Nowej Połtawy i Nowego Perejasławia) dysponuje przynajmniej jednym, sprawnym teleporterem dużego zasięgu.
Cena: Zwykły: 1.000PLN W formie pocisku: 3.000PLN za 50 sztuk.

Osobista tarcza energetyczna:
Tarcze (dostępne w formie pasów lub zegarków) takie bywały niekiedy używane przez firmy ochroniarskie oraz obawiające się o swoje życie osoby cywilne. Mimo dużych nadziei, jakie z nimi wiązały się nie przyjęły się jednak w wojsku i policji, a głównymi ich użytkownikami w celach militarnych są wojownicy Morloków. Główny powód to krótka (zaledwie godzinna) żywotność baterii oraz niebezpieczeństwo porażenia innych operatorów. Aktywna tarcza zapewnia premię +1 (zegarkowa) lub +2 (pasowa) do Pancerza oraz otacza właściciela polem energetycznym działającym analogicznie jak *Aura Bólu.*
Cena: 2.000PLN **Waga:** 4.

Panzerschokolade Zwei:
Ulepszona wersja historycznej czekolady pancernej. Składa się z czekolady, mleka, amfetaminy, cukru, kokainy i orzeszków. Wydawana jest czołgistom, pilotom i żołnierzom kierowanym do bardzo ciężkiej służby. Niemcy uważają, że nie uzależnia. Każdy, kto ją zje otrzymuje przewagi Berserk i Nerwy ze stali. Musi jednak wykonać test Wigoru którego niepowodzenie oznacza, że otrzymał poważną zawadę Nawyk.
Cena: 1.000PLN / Tabliczka (20 kostek)

Programator umysłu
Urządzenie to było dość często spotykane w niektórych światach. Przypominający zestaw MP3 artefakt wytwarza promieniowanie stymulujące rozwój kory mózgowej i tworzenie się nowych połączeń nerwowych, co powoduje zmiany w percepcji i osobowości użytkownika. Programatory stosowane były szeroko w leczeniu wielu chorób i uzależnień, edukacji, resocjalizacji więźniów oraz indoktrynacji politycznej. Niepoprawnie używane programatory mogą jednak być

niebezpieczne dla zdrowia psychicznego właścicieli.
8 godzin pracy Programatora umysłu pozwala dodać ofierze na okres miesiąca (trwale dla Blotek) 1 Zawadę opartą na charakterze. Postać nie otrzymuje za nią dodatkowych punktów.
Cena: 10.000PLN

Robot inżynieryjno-naprawczy
To nieduży robot popularny w wielu światach Zony. Pająkowate urządzenia służyły jako pomoc w ciężkich pracach fizycznych, było wykorzystywane do wznoszenia budowli, dbania o ich stan techniczny oraz konserwacji i naprawy pojazdów oraz innej infrastruktury. Jest uniwersalne, może więc posłużyć do bardzo bogatego repertuaru zadań.
Cena: 50.000PLN

Robot inżynieryjno-naprawczy:
Cechy: Duch k4 Siła: k12 Spryt k4 Wigor K8 Zręczność k4
Umiejętności: Reperowanie k10 Spostrzegawczość k10 Walka k6 Wyszukiwanie k8
Tempo: 10 **Obrona:** 5 **Wytrzymałość:** 12 (4)
Sprzęt: Łącze radiowe i Internetowe, Noktowizor, Zestaw narzędzi,
Zdolności specjalne:
- Robot
- Nieustraszony
- Pancerz +4
- Rozmiar +4
- Budowanie i Naprawianie: Robot naprawczy jest bardzo wydajnym sprzętem. Korzystając z wcześniej przygotowanych (zwykle dostarczanych na odrębnym, autonomicznym pojeździe transportowym) części zamiennych urządzenie jest w stanie naprawiać uszkodzenia pojazdów z tempem 1 poziom ran na turę.

Robot gaśniczy
Podstawowy zestaw przeciwpożarowy, w niektórych światach Zony uważany za obowiązkowe wyposażenie domostwa i samochodu. Robot składa się z gaśnicy, zestawu śmigieł pozwalających mu na swobodę ruchu oraz zestawu czujników (i komputera). Uruchamia się w momencie wykrycia dymu. Natychmiast też, dzięki łączu radiowemu alarmuje służby miejskie o wykrytym pożarze. Potrafi rozpoznawać również włamania, wypadki i inne niebezpieczne sytuacje.
W chwili zagłady Zony istniało duże zapotrzebowanie na broń. Wiele osób uznało, że gdyby wypełnić gaśnice robotów (na przykład) tlenkiem węgla otrzymaliby niewielkiego cybermordercę. Jak się okazało bardzo niebezpiecznego cybermordercę.
Cena: 20.000PLN

Robot Gaśniczy
Cechy: Duch k4 Siła: k4 Spryt k6 Wigor K4 Zręczność k8
Umiejętności: Spostrzegawczość k10, Wyszukiwanie k8
Tempo: 0 **Obrona:** 3 **Wytrzymałość:** 8
Sprzęt: Łącze radiowe i Internetowe, Noktowizor, Zestaw narzędzi
Zdolności specjalne:
- Robot
- Rozmiar -2
- Lotny: Robot gaśniczy latając porusza się w Tempie 10 i wznosi z prędkością 4. Na ziemi jest bezradny.
- **Gaśnica:** Maszyna jest wyposażona w pojemnik substancji gaszącej wystarczający na 30 „strzałów”. Wyrzuca ona swą zawartość na dystans 5/10/20. W miejscu „trafienia” tworzy ona chmurę podobną, jak granat dymny. Połóż w tym miejscu dowolny Wzornik Wybuchu. Mały zużywa

1 wystrzał, Średni 2, a Duży 3. Wzorniki utrzymują się przez 5 rund. Jeśli gaśnica naładowana jest gazem trującym każda wchodząca weń istota otrzymuje 2k6 obrażeń ignorujących Pancerz.
- Telefon ratunkowy: W chwili wykrycia kłopotów robot natychmiast informuje odpowiednie służby. Te pojawiają się po 1k20 x 5 minutach.

Robot sprzątający
Najprościej opisać go można jako mobilny kubeł na śmieci. Na dole konstrukcji znajduje się zwykle mop i coś w rodzaju odkurzacza (czasem montuje się też kosiarkę do trawy), którym zasysa znalezione śmieci. Robot wyposażony jest w zestaw sensorów, a na piętra budynków zwykle dostaje się dzięki windom (komunikuje się z nimi sygnałem radiowym i w paśmie podczerwonym). Roboty tego typu należały zarówno do służb miejskich, dużych i małych firm oraz osób prywatnych. Przez stalkerów uważane są za jedne z najwredniejszych dziadostw Zony. Poruszają się po dużych obszarach miasta, po z góry ustalonych trasach, w sposób zwykle nieprzewidywalny. Stanowią część SOA, które ich sensory wykorzystują do monitorowania odwiedzanych obszarów i zgłaszania ewentualnych nieprawidłowości.
Cena: 20.000PLN

Robot Sprzątający:
Cechy: Duch k4 Siła: k4 Spryt k6 Wigor K4 Zręczność k6
Umiejętności: Spostrzegawczość k10, Wyszukiwanie k8
Tempo: 4 **Obrona:** 3 **Wytrzymałość:** 8
Sprzęt: Łącze radiowe i Internetowe, Noktowizor, Zestaw narzędzi,
Zdolności specjalne:
- Robot
- Rozmiar -2
- Telefon ratunkowy: W chwili wykrycia kłopotów robot natychmiast informuje odpowiednie służby. Te pojawiają się po 1k20 x 5 minutach.

Stealth (tylko pojazd latający)
Pojazd ten z uwagi na kształt i zastosowanie specjalnych, pochłaniających promieniowanie elektromagnetyczne staje się niewykrywalny dla radarów.
Cena: x 10

Sonda umysłu
Sonda umysłu to w największym skrócie urządzenie do czytania w myślach. Powierzchowne sondy dość często były wykorzystywane cywilnie jako np. środek wychowawczy wobec dzieci i uczniów. Sonda ma zasięg do 5 metrów, korzystanie z niej działa jak moc *Czytanie myśli*, przy czym wymaga testu Hakowania, a nie Umiejętności nadprzyrodzonej.
Cena: 10.000PLN

Backup umysłu:
Sonda umożliwia wykonanie pełnej kopii umysłu (w tym charakteru, wszelkich danych i wspomnień osoby) i nagranie jej na nośniki komputerowe. Dzięki takiej kopii możliwe jest dowolne przeglądanie wspomnień ofiary (oczywiście te się nie aktualizują) pod warunkiem, że wykona się test Hakowania o PT 8.
Wgrywanie Osobowości do maszyn i klonów: Proces ten jest teoretycznie możliwy. Jednak tylko teoretycznie. Ludzki mózg nie jest bowiem komputerem, a jego architektura jest odmienna i ciągle się zmienia. Składa się z miliardów połączeń, a co więcej cały czas powstają nowe. Każdy komputer jest natomiast statyczny, nie może się rozbudowywać. Teoretycznie można stworzyć doskonały model ludzkiego mózgu, jednak wgrana weń osobowość zostanie pozbawiona możliwości nauki. Co więcej wiele funkcji umysłu, zależnych od układu wydzielniczego nie będzie działało...

Klony natomiast zwykle posiadają mózgi pozbawione połączeń stworzonych w procesie edukacji i dorastania. Zwykle więc są całkowicie niekompatybilne z osobowościami swoich oryginałów i ewentualne wgrywanie ich może jedynie spowodować uszkodzenia ich kory mózgowej. Ich osobowości zwykle więc tworzy się od podstaw za pomocą specjalnie dobranych programatorów umysłu.

Stos Karpana
Stos karpena to tajemniczy artefakt zbudowany przez fizyka Nicolae Karpena, będący wyjątkowo wydajnym sposobem przechowywania energii. Jego zasada działania nie jest do końca znana. Wydaje się jednak, że w niektórych światach Zony poznano sekret ich budowy. Teoretycznie stos jest w stanie produkować nieskończoną ilość energii. Faktycznie po przekroczeniu pewnej wartości zwyczajnie się topi. Zasadniczo istnieje kilka ich typów:
Mini-stos: Produkuje energię wystarczającą do nieskończonego zasilania niewielkiego urządzenia np. telefonu komórkowego. **Cena:** 1.000PLN Waga: 0
Mały stos: Wystarczy, żeby zasilać przedmiot średniego rozmiaru np. komputer, telewizor, pralkę lub lodówkę. **Cena:** 10.000PLN Waga: 4
Stos samochodowy: Pozwala na napędzanie pojazdu o napędzie elektrycznym. **Cena:** x4
Stos domowy: Wystarczy do zapewnienia energii całemu domostwu lub dużemu pojazdowi w rodzaju czołgu lub śmigłowca. **Cena:** 100.000PLN Waga: 10
Stos przemysłowy: Wystarcza, żeby zapewnić zasilanie dla dużego obiektu przemysłowego. **Cena:** Poza zasięgiem.

Translator SI
Pokładowy komputer tego pojazdu posiada bardzo rozbudowaną sztuczną inteligencję zdolną do rozumienia i bardzo dokładnego przekładu słyszanych słów. Zasadniczo w momencie zakupu translatora w pakiecie znajduje się 1 zestaw językowy. Dodatkowe należy dokupić.
Cena: 10.000PLN

Układ Maskujący
Jest to dużo bardziej skomplikowany projektor holograficzny pozwalający na doskonałe wtopienie się w otoczenie. Sprawia on, że obiekt traktowany jest jakby korzystał z mocy *Niewidzialność*. Układ podczas pracy wytwarza wiele ciepła, przez co jest doskonale widoczna w noktowizorach i kamerach termowizyjnych.
Cena: Osobisty Kombinezon Maskujący: 10.000PLN, Waga: 12 Dla pojazdów: x8

Ulepszony Pancerz Pojazdów:
- **Kompozytowy:** Pancerz tego pojazdu jest wykonany z tworzyw sztucznych wielokrotnie wytrzymalszych od stali. Wytrzymałość i Pancerz tej maszyny rosną o 25%. **Cena:** x 2
- **Nanorurki węglowe:** Pancerz ten został stworzony z tak zwanych nanorurek: wielocząsteczkowych struktur węgla mających postać mikroskopijnych, pustych w środku, bardzo lekkich i superwytrzymałych rurek. Wytrzymałość i Pancerz tak chronionej maszyny rosną o 50%. **Cena:** x 4
- **Nanotworzywo:** Mimo, że pancerz tego pojazdu wygląda jak wykonany z litej stali faktycznie tworzą go tysiące mikroskopijnych nanobotów starających się naprawiać na bieżąco wszelkie uszkodzenia. Pancerz tego pojazdu nie zostaje zwiększony. Zamiast tego po upływie 2 tur regeneruje on każdą, otrzymaną ranę. Cechę tą można łączyć z innymi wariantami futurystycznego pancerza. Moc ta przestaje działać, jeśli pojazd otrzyma więcej, niż 2 rany. **Cena:** x 8
- **Nanorurki nieorganiczne:** To podobne struktury do nanorurek węglowych, tylko utworzone z pierwiastków metalicznych. Są jeszcze wytrzymalsze od swych krewniaków. Pancerz pozostaje bez zmian. Można go przebić jedynie z Broni futurystycznej. **Cena:** x 16

Sztuczne inteligencje:

Jak łatwo zgadnąć sztuczne inteligencje są to programy zdolne do samodzielnego myślenia.
Struktura SI: Zasadniczo każda Sztuczna Inteligencja składa się z kilku elementów. Pierwszym z nich jest komputer neuronowy, symulujący pracę ludzkiego mózgu (lub mózgu dedykowanego do określonych zadań). Na nim instalowany jest zwykle specjalny system operacyjny, a następnie program odpowiedzialny za myślenie oraz pakiety umiejętności. Zwykle wymaga się też, by sieć neuronowa miała jakiegoś rodzaju sensory mogące służyć jako zmysły maszyny.
Mechanika: Z punktu widzenia mechaniki SI jest postacią. Posiada tylko dwie cechy: Spryt i Ducha. Pozostałe zależą od ciała, w jakim została umieszczona i najczęściej wynoszą zero. SI posiadać może też Umiejętności oraz może też dysonować niektórymi przewagami Minimalna wartość Umiejętności SI wynosi k4. SI nie może korzystać z Umiejętności, których nie ma wyszkolonych.
SI zawsze posiada cechę Robot opisaną w Bestiariuszu.
Cena: 1000 złotych za każdy stopień posiadanych Umiejętności, każdy stopień Ducha i Sprytu oraz każdą Przewagę.

Przykładowe SI: Domowy doradca biznesowy
Powiedzmy sobie szczerze: nie każdy zna się na wszystkim, niekiedy potrzebna jest mu fachowa wiedza. Tej udzielić może kosztowny specjalista, albo dobrze zaprogramowane SI, którą jak się zdaje dość łatwo można było nabyć w sklepie komputerowym. Zwykle tego typu urządzenia posiadają kompleksową wiedzę z takich dziedzin jak medycyna, prawo, prawo podatkowe, ekonomia etc.
Typowy zestaw charakterystyk:
Cena:
Cechy: Duch k4 Spryt k8
Umiejętności: Spostrzegawczość k10, Wiedza: Ekonomia k8, Wiedza: Prawo k8, Wyszukiwanie k8,
Zdolności specjalne:
- Robot

Wydajniejsze silniki
Pojazd ten pochodzi z niezwykle zaawansowanej cywilizacji. Zamontowano w nim więc znacznie wydajniejsze silniki, niż w jego współczesnych wersjach. Jego szybkość ruchu rośnie o:
- **Pojazdy lądowe i pływające:** Przyśpieszenie / Prędkość: +5/+10
- **Śmigłowce:** Przyśpieszenie / Prędkość: +5/+10, Wznoszenie: +5
- **Samoloty Odrzutowe:** Przyśpieszenie / Prędkość: +10/+50, Wznoszenie: +10

Cechę tą można wybrać dla jednego pojazdu najwyżej trzykrotnie.
Cena: x2

Wyrzutnik dron rozpoznawczo-bojowych
Pojazd wyposażony jest w urządzenie pozwalające na start z jego pokładu dron (czyli zdalnie sterowanych pojazdów latających). Obraz z ich kamer wyświetlany jest na monitorze wewnątrz urządzenia. Pojazd zabiera dwie drony. Cechę tą można wybrać maksymalnie sześć razy. Drony mają statystyki pojazdów Fly Eye. Mogą zostać uzbrojone w 1 pocisk rakietowy lub zasobnik strzelecki z Karabinem automatycznym.
Cena: 20.000PLN + Drony

Wyrzutnik min mobilnych
Pojazd wyposażony jest w urządzenie uwalniające miny mobilne: niewielkie, przenoszące ładunki wybuchowe robociki, które namierzają najbliższe (lub po prostu wskazane im) cele i biegną w ich kierunku, a następnie detonują się. Miny mobilne nigdy nie odpalają ładunków, jeśli w zasięgu eksplozji znajdują się sojusznicy żołnierze lub cywile. To ostatnie zabezpieczenie można jednak zdjąć. W wyrzutniku znajduje się do 8 min mobilnych.
Cena: 20.000PLN + Miny. **Mina:** 10.000PLN

Mina mobilna:
Cechy: Duch k4 Siła: k6 Spryt k4 Wigor K6 Zręczność k6
Umiejętności: Spostrzegawczość k10, Wyszukiwanie k8
Tempo: 12 **Obrona:** 5 **Wytrzymałość:** 12 (4)
Sprzęt: Łącze radiowe i Internetowe, Noktowizor
Zdolności specjalne:
- Robot
- Rozmiar -2
- **Detonacja:** W momencie dotarcia do celu Mina Mobilna eksploduje jak Mina Przeciwpiechotna.

Wysokoenergetyczne paliwo
Superzaawansowane, bardzo wydajne paliwo. Starcza na czas dwukrotnie dłuższy, niż benzyna.
Cena: 20PLN / litr

Wyświetlacz augment reality
Pojazd posiada układ Augment Reality wyświetlający informacje o położeniu wrogów widzianych przez twoich sojuszników, polu ostrzału twoim oraz przeciwnika i szereg innych informacji. Układ zapewnia premię +1 do testów Strzelania z broni pokładowej, zwiększa PT trafienia pojazdu o 1 oraz zapobiega Przypadkowemu trafieniu osób postronnych. Dodatkowo piloci traktowani są tak, jakby mieli w zasięgu wzroku wszystkich wrogów widzianych przez kamery taktyczne sojuszników.
Cena:
Osobisty (dla ludzi): 2.000PLN Waga: 6
Dla pojazdów: +20.000PLN

Wzmacniacz PSI
Trudno to nawet nazwać artefaktem. Jest to typowy odtwarzacz MP3 na którym nagrano zestaw starannie dobranych dźwięków stymulujących pracę ludzkiego mózgu. Korzystający z niego psionicy i superbohaterowie zwiększają swoją Zdolność nadprzyrodzoną o 1 stopień ponadto otrzymują dodatkową moc. Jednak zmiany w pracy mózgu, których doświadczają są bardzo groźne, mogą prowadzić do trwałych uszkodzeń układu nerwowego. Wyrzucenie 2 na kości traktowane jest jak 1. Ponadto korzystający z Wzmacniacza Superbohaterowie doznają Sprzężenia jak Psionicy.
Cena: 5.000PLN

Przedmioty codziennego użytku z Zony:
Jako artefakty traktować można także narzędzia i przedmioty codziennego użytku z przyszłości. Z uwagi na bardzo wysoką jakość wykonania i zastosowanie nowoczesnych technologii zapewniają premię +1 do wszelkich testów korzystania z nich.
Przedmioty futurystyczne:
Jako artefakty potraktować też można przedmioty z listy Futurystycznego ekwipunku z *Podręcznika Podstawowego* oraz podręczników do innych światów (np. *Nemezis*) i dopuścić je do swojej kampanii.
Dzieła Niesamowitej nauki:
Jeśli chcesz, możesz potraktować jako artefakty dzieła Niesamowitej nauki opisane na stronie 109 *Podręcznika Podstawowego.*
Ceny:
Jeśli używasz jako artefaktów przedmiotów z innych podręczników dopisz dwa zera do ich ceny.

Broń Ciężka:

Ciężki miotacz EMP
Broń ta wytwarza silny i gwałtowny, ukierunkowany impuls elektromagnetyczny, który przepala

elektronikę celu. Zasadniczo, żeby go powstrzymać wystarczy płyta pancerna, jednak nie wszystkie elementy (np. anteny systemów łączności, sensory) daje się pod nią ukryć. W efekcie zmieniają się one w złom. Ostrzelane z broni maszyny niemal dosłownie ślepną i tracą kontakt z bazami danych. Większość pojazdów i robotów autonomicznych w tym stanie dokonuje awaryjnego wyłączenia. Ostrzał z Miotacza EMP jest niebezpieczny tylko dla maszyn. Ignoruje on Pancerz lecz nie Ciężki Pancerz.

Ciężki „negocjator"
Negocjator to bliski krewniak paralizatora. Wytwarzane przezeń promienie telepatyczne docierają do centralnego układu nerwowego ofiary wywołując krótkotrwałe zmiany zachowania. W miejscu trafionym z Ciężkiego negocjatora należy położyć Duży Wzornik Wybuchu. Wszystkie znajdujące się pod nim osoby muszą wykonać test Ducha o PT 8. Jeśli im się nie powiedzie na okres 5 tur dostają się pod kontrolę umysłową osoby obsługującej broń.

Ciężki paralizator szturmowy
To bardzo bliski krewniak paralizatora psionicznego, jednak promieniowanie emitowane przez tą broń uderza w autonomiczny układ nerwowy powodując jego obezwładnienie. W efekcie dochodzi do zatrzymania oddechu i akcji serca ofiary. Urządzenie ignoruje pancerz (lecz nie Osłonę). Nie zadaje obrażeń maszynom i stworzeniom pozbawionym układu nerwowego.

Ciężki painrod
Urządzenie to wytwarza promieniowanie mikrofalowe wprawiające cząsteczki wody w skórze istot znajdujących się pod wzornikiem w silny ruch rotacyjny, w wyniku czego ta zaczyna wrzeć. Brzmi to okrutnie, jednak jest nieszkodliwe dla zdrowia (za to boli jak diabli). Painrod używa Dużego Wzornika Wybuchu i zadaje Obrażenia niegroźne.

Działo soniczne
Ten ciężki miotacz generujący dźwięk w niesłyszalnej dla ludzi tonacji. Dostrajają się one do częstotliwości wibracji celu, powodując niewidzialne drgania, które doprowadzają ostatecznie do ciężkiego uszkodzenia celu. Działo niszczy budynki i pojazdy, nie stanowi jednak zagrożenia dla ludzi.
Strzela tworząc stożek podobny do generowanego przez Emiter PSI.

Emiter PSI
Nowość, stworzona w trakcie badań nad magią i psioniką. Emiter wytwarza pewną ilość tej drugiej siły. Na razie nie udało się go zmusić do generowania żadnych konkretnych efektów, jednak urządzenie znalazło zastosowanie militarne.
Strzelając z emitera połóż Średni Wzornik Wybuchu na dystansie 30. Następnie po oby jego bokach połóż miarkę, tak, by stykały się tworząc trójką o wierzchołku położonym w tym samym miejscu, co Emiter.
Każde magiczne stworzenie znajdujące się pod wzornikiem otrzymuje obrażenia jak na skutek działania Miotacza ognia.
Każdy Czarownik, który próbuje rzucać czary na jego obszarze działania zostaje objęty Syndromem Leskiego-Zagórskiego i otrzymuje karę -4 do testów Zdolności nadprzyrodzonej.

Lanca laserowa
Często znajdowana w ruinach broń przeciwpancerna rodem z przyszłości. Lanca laserowa ma za zadanie przetopić i zmusić do parowania pancerz celu jednocześnie zabijając załogę i niszcząc jego elektronikę wytwarzanym ciepłem.

Railgun 120mm
Railgun to rodzaj broni kinetycznej. Pocisk wprawiany jest w ruch za pomocą dwóch lub więcej

elektromagnesów tworzących jego tor i rozpędzany do ogromnych prędkości. W efekcie siła uderzenia jest na tyle duża, że nie opiera się jej pancerz żadnego czołgu. Jeśli nawet pocisk nie przebije pancerza, to zwykle i tak przewraca pojazd.

Tron psioniczny
Pod tą nazwą kryje się silny wzmacniacz PSI w środku którego umieszcza się psionika. Układ jest niemobilny więc zwykle montuje się go na jakimś pojeździe. Psionik pełni rolę operatora uzbrojenia rażąc wrogów swoimi mocami. Zasadniczo Tron jako taki nie zadaje obrażeń. Siedzący w nim człowiek podwaja swoją ilość Punktów Mocy i otrzymuje jedno, darmowe przebicie za każdym razem, gdy powiedzie mu się jego test Zdolności nadprzyrodzonej: Psionika.

Uzbrojenie pojazdów	Zasięg	Obrażenia	SzS	Cena	Waga	Min. Siła	Strzały	Uwagi
Ciężki miotacz EMP	100/200/400	4k12+2	1	500 000zł	-	-	10	BC, Działa tylko na roboty, Pomija pancerz, Duży Wzornik Wybuchu,
Ciężki „negocjator”	100/200/400	Specjalne	1	2,5 mln zł	-	-	10	Duży Wzornik Wybuchu, Patrz Opis
Ciężki painrod	48	2k8	1	500 000zł	-	-	10	Obrażenia niegroźne, Pomija pancerz
Ciężki paralizator szturmowy	150/300/600	4k12+2	1	2 mln zł	-	-	20	Duży Wzornik Wybuchu, Nie wpływa przedmioty nieożywione i załogi pojazdów, Pomija pancerz,
Działko soniczne	48	2k8	1	1 mln zł	-	-	20	Nie szkodzi istotom żywym, Pomija pancerz
Emiter PSI	48	2k10	1	0,5 mln zł	-	-	20	Pomija pancerz
Lanca laserowa	100/200/400	1-3k8	1	1 mln zł	12	k8	10	BC, Nieporęczna, PP: 20,
Railgun 120mm	150/300/600	4k12+2	1	1 mln zł	-	-	1	BC, PP: 45,
Tron psioniczny	-	-	-	4 mln zł	-	-	-	Specjalne zasady działania

Broń ręczna:

Niezawodność:
Produkcja broni artefaktycznej jest najczęściej niemożliwa na dużą skalę. W efekcie większość tych spluw jest starsza od swoich użytkowników, zupełnie jak polski sprzęt pancerny. Każda broń artefaktyczna posiada cechę Awaryjna.
Czasem można zdobyć uzbrojenie, które było rzadko używane i prawidłowo konserwowane. Takie egzemplarze kosztują jednak 4 x drożej, niż normalne.

Karabiny magnetyczne
Mniejsi, energooszczędny kuzyni railgunów. Pocisk miotany jest za pomocą silnego pola magnetycznego. Brak ładunku prochowego i części mechanicznych sprawia, że broń nie wydaje przy strzale żadnych odgłosów (brak kar za strzelanie do Skradania się) oraz nie ma odrzutu, co zapewnia wielką precyzję (kary za strzelanie w konkretne części ciała zmniejszane są o połowę).

„Negocjator"
Ręczna, lekka wersja negocjatora. Trafiony wiązką cel musi wykonać test Ducha o PT 8 inaczej staje się posłuszny wobec woli strzelca na 5 tur. Typowa procedura użycia nakazuje wydać ofierze rozkaz odłożenia broni, położenia rąk na głowie i odwrócenia się twarzą do ściany.

Painrod
Ręczny typ painrodu nie większy od pistoletu maszynowego. Broń wykorzystuje Wzornik Zionięcia.

Paralizator telepatyczny:
Jest to kolejny typ emitera PSI działającego podobnie do mocy telepatów. Wytwarzane przez niego promieniowanie uderza w somatyczny układ nerwowy ofiary, powodując, że ta traci kontrolę nad swoimi członkami i bezwładnie osuwa się na ziemię. Paralizator zadaje Obrażenia nieszkodliwe.

Railgun wz. 36 „Mikoto"
Kolejny typ railguna, tym razem w w układzie wielkokalibrowego karabinu maszynowego kalibru 12,5mm. Używana prawdopodobnie do zwalczania celów lekko opancerzonych i powietrznych oraz walki z piechotą nieprzyjaciela.

Railgun wz. 37 „Misaka"
Podstawowy typ railgunu używanego ongiś przez siły zbrojne wielu miast Zony. Układ tej broni przypomina bardzo wielkokalibrowy karabin wyborowy i wszystko wskazuje na to, że przeznaczony był do zadań. Wykorzystanie elektromagnesu w miejscu ładunku prochowego sprawia, że broń prawie nie posiada odrzutu, co znacząco podnosi jej celność.

Ręczny miotacz EMP
Lekki miotacz EMP przystosowany do użycia przez jednego operatora.

Smartgun
Smartgun to broń palna zintegrowana z silnym SI, komputerem balistycznym oraz szeregiem sensorów. Ma zwiększyć wygodę i skuteczność użycia przez niezbyt doświadczonego operatora. Typowy smartgun posiada następujące cechy:
- **Hedszot:** poświęcając turę na mierzenie (w którego czasie używtkownik nie może się poruszać) smartgun może obliczyć optymalną trasę pocisku zapewniając swojemu użytkownikowi premię +4 do testu Strzelania.
- **Komputer balistyczny:** Wbudowana w broń SI ocenia sytuację i za użytkownika wybiera optymalną trajektorię lotu pocisków. Zapewnia to premię +2 do strzelania. Nie kumuluje się ona z premiami wynikającymi z akcji Celowania, posiadanyc Przewag i Celowników. Smartgun stara się być mądrzejszy od człowieka i nie bierze pod uwagę jego zdania. Nadal można za jego pomocą wykonywać Ataki Mierzone po prostu wydając mu ustne komendy strzału w wybraną część ciała.
- **Zabezpieczenie przed zużyciem amunicji:** Smartgun liczy trajektorię strzału i określa czy pocisk jest w stanie trafić wroga. Jeśli strzał okazałby się niecelny nie oddaje salwy. W efekcie broń wystrzeliwuje tylko tyle kul, ile dosięgnęło celu. Jeśli użytkownik chce ostrzelać cel nieożywiony musi wydać ustnie odpowiednią komendę.
- **Zabezpieczenie przed przypadkowym ostrzałem:** Smartgun ponownie analizuje tor lotu

pocisków, w celu uniknięcia zagrożenia dla osób postronnych. Jeśli w wyniku rzutu strzelania okazuje się, że użytkownik postrzelił niewinnego przechodnia ten nie odnosi ran. Zwyczajnie smartgun przewidział to i nie oddał strzału.
- **Zabezpieczenie antykradzieżowe I:** Smartgun rozpoznaje swego właściciela po danych biometrycznych. Działa tylko w jego rękach lub osób upoważnionych.
- Zabezpieczenie antykryminalne: Dzięki silnej SI w Mieście Matki smartguny uważane są za broń na tyle bezpieczną, by stanowiły dobry prezent dla chłopca w wieku 10 lat. Sztuczna inteligencja analizuje kontekst społeczny wydarzeń wokół broni dzięki czemu jest w stanie ocenić sytuację. Nigdy więc nie oddaje strzału w chwili, gdy jej użycie mogłoby stanowić przekroczenie obrony koniecznej. Jeśli jest używana do celów przestępczych najpierw informuje właściciela za pomocą komunikatu głosowego o grożącej mu każe i prosi o zaniechanie niedozwolonej działalności. Jeśli to nie poskutkuje wzywa policję.
Oba zabezpieczenia można wyłączyć poświęcają na to 4 godziny pracy i wykonując test Hakowania o PT 8.

Strzelba wyborowa „Smart"
Ta broń wyborowa służy do wystrzeliwania specjalnej, inteligentnej amunicji. Pocisk porusza się z prędkością naddźwiękową stabilizując swój lot za pomocą brzechw. W początkowej fazie lotu jego trajektoria jest daleka od optymalnej, jednak w końcowej precyzja znacząco wzrasta. Broń taka zasięg Bliski traktuje jak Daleki, a Daleki jak Bliski (Średni natomiast nadal pozostaje Średnim).

Broń Artefaktyczna	Zasięg	Obrażenia	SzS	Cena	Waga	Min. Siła	Strzały	Uwagi
Karabin magnetyczny, lekki	30/60/120	2k8+1	1	10.000	10	k6	10	Celownik optyczny, PP2
Karabin magnetyczny, ciężki	50/100/200	2k10	900	20.000	35	k8	12	BC, Celownik optyczny, Dwójnóg, Nieporęczny, PP4,
Negocjator karabinowy	24/48/96	Specjalne	3	8 000zł	8	k6	15	Patrz Opis
Negocjator pistoletowy / podwieszalny	12/24/48	specjalne	3	6 000zł	8	-	6	Patrz Opis
Painrod „strzelba" / podwieszalny	Wzornik Zionięcia	1-3k6	1	1 000zł	7	k6	30	Obrażenia niegroźne, Pomija pancerz
Paralizator karabinowy	24/48/96	2k8+1	1	8 000zł	10	k6	15	Obrażenia nieszkodliwe, PP 8
Paralizator pistoletowy / podwieszalny	12/24/48	2k6+1	1	4 000zł	3	-	8	Obrażenia nieszkodliwe, PP 8
Paralizator szturmowy: karabinowy	24/48/96	2k8	3	8 000zł	10	k6	30	Automat, Nie wpływa przedmioty nieożywione i załogi pojazdów, Pomija pancerz, S3P, Syntetyki,

Paralizator szturmowy: „pistolet maszynowy”	12/24/48	2k6+1	3	6 000zł	8	-	30	Automat, Nie wpływa przedmioty nieożywione i załogi pojazdów, Pomija pancerz, S3P, Syntetyki,
Paralizator szturmowy pistoletowy / podwieszalny	12/24/48	2k6+1	1	4 000zł	3	-	8	Dublet, Nie wpływa przedmioty nieożywione, Pomija pancerz, Syntetyki,
Paralizator szturmowy: wyborowy	30/60/120	2k8+1	1	10 000zł	10	k6	10	Celownik optyczny, Nie wpływa przedmioty nieożywione i załogi pojazdów, Pomija pancerz,
Railgun wz. 36 „Mikoto”	60/120/200	2k10	3	30 000zł	40	k8	50	Bardzo nieporęczny, BC, PP8
Railgun wz. 37 „Misaka”	60/120/240	2k12+1	1	60 000zł	40	k10	7	Bardzo nieporęczny, BC, Celownik optyczny, Dwójnóg, PP15,
Ręczny miotacz EMP	24/48/96	1k12+1	1	20 000zł	30	k10	6	BC, Duży Wzornik Wybuchu, Pomija pancerz,
Smartgun karabin automatyczny	24/48/96	2k8	3	8 000zł	10	k6	30	Automat, Modułowy, PP2, S3P
Smartgun pistolet maszynowy	12/24/48	2k6+1	3	6 000zł	8	-	30	Automat, PP1, Syntetyki,
Smartgun pistolet / podwieszalny	12/24/48	2k6+1	1	4 000zł	3	-	8	Dublet, PP1, Syntetyki,
Strzelba wyborowa „Smart”	24/48/96	2k8	1	10.000	10	k6	10	Celownik optyczny, PP2

Głowice pocisków, granatów i min:

Chmura nanozagłady
W pocisku znajduje się nie klasyczny materiał wybuchowy, ale masa mikroskopijnych robotów zdeterminowanych, by rozłożyć na pojedyncze molekuły każdego, z kim będą mieć styczność. Nanoboty uwalniają się tworząc chmurę. Połóż w miejscu wybuchu Wzornik typowy dla broni, z której wystrzelono pocisk. Reprezentuje on chmurę. Ta posiada statystyki Roju ze strony 152 *Podręcznika Podstawowego*.
Rój żyje przez 6 tur. Później nanobotom wyczerpują się baterie.
Cena: 1000PLN / sztuka

Elektrody (tylko strzelba)
Niewielkie elektrody z równie mocnym, co małym ogniwem. Zadają 3k6 niegroźnych obrażeń.
Cena: 200PL/10 sztuk

Flechette: (tylko strzelby)
Naboje takie zamiast zwykłym śrutem strzelają wielką ilością maleńkich ostrz lub strzałek. Zadają obrażenia 1-3k8.
Cena: 100PLN / 10 sztuk

Granat anihilacyjny
Na pozór to zwykły pocisk do granatnika. Faktycznie pod skorupką, w idealnej próżni umieszczono 0,5 miligrama antywodoru. W chwili uderzenia o przeszkodę granat zostaje rozhermetyzowany, w efekcie jego ładunek natychmiast kontaktuje się z atomami powietrza co kończy się ich wzajemną anihilacją. W procesie tym uwalnia się gigantyczna ilość ciepła, energii, światła i promieniowania przenikliwego w formie wybuchu.
Połóż w miejscu upadku granatu Duży Wzornik Wybuchu. Wszystkie istoty w jego zasięgu otrzymują 2k12 ran (PP: 15, BC). Teren w promieniu 100 metrów od epicentrum eksplozji zostaje Lekko napromieniowany.
Cena: 1000PLN / sztuka

Inteligentna amunicja
Inteligentna amunicja, podobna do amerykańskich pocisków Copperhead, niemieckich Smart czy rosyjskich Krasnopol była dość popularna w Zonie. Jej wysoka cena, windowana głównie przez koszt odpornej na wstrząsy elektroniki powodowała, że siły wojskowe upadłych cywilizacji niechętnie z niej korzystały. Dlatego nadal istnieją jej nienaruszone zapasy. Pociski inteligentne kierują się na cel podświetlany wiązką lasera. Zapewnia to premię +4 do trafienia ostrzeliwanego celu.
Cena: Wojsko

Morlockie mózgojady (tylko strzelba):
W naboju siedzi sobie mózgojad. Większość robali używanych przez Morloków już zawczasu została zdominowana umysłowo. Trafienie z tej broni oznacza, że obok ofiary pojawia się mózgojad. Pudło: że roplaskał się o ziemię / ścianę / cel / coś innego. Osoba strzelająca z broni o SpS 3 strzelając serią do jednego celu może położyć obok niego Mały Rój.
Cena: 1000PLN / 10 sztuk

Mózgojad:
Prawdopodobnie efekt inżynierii genetycznej. Ma postać spasionej, białej glizdy. Stara się umiejscowić na karku, przegryźć do rdzenia kręgowego i wpuścić doń podobne do czułków, psioniczne organy. Gdy tak się stanie zaczyna kontrolować ofiarę. Morlokowie uważają, że są śliczne. Otóż: nie są.
Cechy: Duch k4 Siła: k4 Spryt k4 Wigor k4 Zręczność k4
Umiejętności: Walka k4
Tempo: 0 **Obrona:** 2 **Wytrzymałość:** 8
Sprzęt: Łącze radiowe i Internetowe, Noktowizor, Zestaw narzędzi
Zdolności specjalne:
- Kontrola umysłu: każdy zraniony przez robala musi wykonać test Ducha inaczej dostaje się pod jego kontrolę umysłową. Mózgojada usunąć można tylko operacyjnie.
- Podatność na PSI: Mózgojady i ich ofiary bronią się przed PSI z karą -4. Ponadto moc Władca Marionetek działa na nie permanentnie (jednak jej użytkonik nie może odzyskać wydanych na nią Punktów Mocy, chyba, że uwolni kontrolę).

- **Przyciąganie PSI:** Zasięg wszystkich mocy (także Wybuchu i jej wariantów) jest 4x większy jeśli ich celem ma być mózgojad. Cecha ta dotyczy tylko PSI.
- **Rozmiar -2**
- **Obłażenie:** Mózgojad, który trafi przeciwnika w walce wręcz natychmiast go obłazi. Od tego momentu każdy jego kolejny atak trafia automatycznie.
- **Szczękoczułki:** 2k4

Naboje:
Naboje do broni artefaktycznej mają cenę 100PLN / 10 sztuk

Stasis
Ładunek ten nie eksploduje, lecz wytwarza sferę, w której zatrzymuje się czas dosłownie zamrażając wszystkich znajdujących się wewnątrz. Wszyscy, którzy znajdują się wewnątrz i nie zdołają uskoczyć zostają całkowicie unieruchomieni. Dla nich zatrzymał się czas. Strefa i wszystko, co się w niej znajduje jest całkowicie niezniszczalna i niemobilna. Po upływie 30 minut generator stasis wyłącza się uwalniając więźniów.
Cena: 2000PLN / sztuka

Strzykawki ministerstwa X (tylko strzelba)
Strzykawki te zawierają silną neurotoksynę dobraną specjalnie do gatunku obcego, jaki terenówka próbuje pochwycić. Trafiony osobnik tego gatunku musi wykonać test Wigoru -4 inaczej zostaje Wyeliminowany. Oprócz tego strzykawki nie wyrządzają żadnych szkód.
Cena: 400PLN / 10 sztuk

Wabik holograficzny
Pocisk ten zawiera w sobie silny projekt holograficzny wyświetlający obraz i nadający dźwięk. Treść przekazu można zmieniać. Najczęściej jednak prezentuje on podrywającą się do ataku piechotę wspieraną przez pojazdy pancerne. Zasadniczo pojedynczy pocisk wyświetla sześć obiektów. Głównym celem tego typu broni jest wprowadzanie chaosu na polu walki.
Cena: 1000PLN / sztuka

Zubożony uran (tylko działa)
Ruda uranu składa się w około 1% z materiału zdatnego do produkcji paliwa atomowego i 99% z nieradioaktywnego metalu stanowiącego odpad. Z racji jego dużej gęstości ten ostatni bywa używany jako balast okrętowy lub rdzeń pocisków przeciwpancernych. Pocisk taki całkowicie ignoruje Pancerz trafionego pojazdu.
Uran z tego typu pocisków nie nadaje się do produkcji broni atomowej.
Cena: 1.000.000pln / sztuka

Cybernetyka:

Dzięki medycznej technologii Miasta Matki od jakiegoś czasu możliwe jest zastępowanie części ludzkiego ciała maszynami. Proces (błędnie) nazywany "cyborgizacją" jest kosztowny i powiedzmy sobie szczerze: mało popularny. Wszczepy natomiast uchodzą za niepraktyczne. Typowy Polak, gdy chce mieć noktowizję kupuje odpowiedni gadżet w Army Shopie lub na Aleco? i nie musi w tym celu wydłubywać sobie oczu i wstawiać nowych. Tym bardziej, że doświadczenie Miasta Matki wykazało iż (mimo wszystko) ludzkie ciało, dzięki swej zdolności do regeneracji jest znacznie bardziej niezawodne od krzemu i plastiku. W obiegowej opinii „trzeba być chorym żeby wstawić sobie metal w ciało”.

I tym sposobem dochodzimy do użytkowników cybertechniki. Nie wszyscy bowiem rodzą się sprawni i w pełni zdrowi. Nie wszyscy też przez całe swoje życie zachowują. Tak więc bywają osoby z wrodzoną ślepotą i głuchotą, niedowładem kończyn, wadami serca, porażeniem nerwowym, upośledzone i w inne sposoby kalekie. Istnieją też ofiary przemocy i wypadków oraz chorzy pilnie potrzebujący przeszczepów. Tocząca się trzeci już rok wojna również dostarcza nowych inwalidów. Dla nich wszystkich cyberwszczepy, bionika, agresywne kuracje medyczne i inne zdobycze medycy z „z przyszłości" są często zbawieniem.

Tak więc w Polsce żyją ślepi, którzy teraz mogą widzieć, sparaliżowani, który dzięki wszepcą normalnie chodzą, alergicy i astmatycy, którym nowoczesna medycyna zapewniła zdrowie i kondycję supersportowców. Wielu z nich, dzięki potężnym dotacjom i akcjom charytatywnym Matki zostało zdrowymi ludźmi i może normalnie żyć.

Radykalna odmiana życia sprawiła, że wiele osób dosłownie zachłysnęła się technologią medyczną. Istnieje nawet subkultura nazywana cyberpunkami, która dosłownie afirmuje wszczepy, przekonana że dzięki niej może stać się nadludźmi. Przedstawiciel tej grupy zaczytuje się w książkach Gibsona, a co trzeci używa ksywki Neo.

Cyberpunki starają się rozszerzać swoje nowe możliwości, dokonując coraz to nowszych operacji. Większość z nich traktuje też broń palną jako niezbędny gadżet i dopełnienie image. Nie jest to łatwe, gdyż w polskim prawodastwie legalne są wyłącznie modyfikacje dla ratowania życia lub zdrowia. Spowodowane jest to potężnymi spustoszeniami, jakie czynią one w organizmie (wiadomo: obcięcie ręki nie wyszło jeszcze nikomu na zdrowie). Tak więc cyberpunkowie, by dokonać swych wymarzonych wszczepów często symulują choroby, dokonują samookaleczeń lub decydują się na operacje w szemranych klinikach, często wchodząc tym samym w konflikt z prawem.

Cybernetyka, a społeczeństwo Polskie:

Cybernetyka jest rzadkością i na co dzień nie spotyka się cyborgów. Powody są dwa. Po pierwsze: poza garstką idiotów zwanych Cyberpunkami nikt zdrowy tego nie potrzebuje. To jest sprzęt medyczny przeznaczony dla chorych. Po drugie: NFZ tego nie refunduje, a tanie to nie jest. Technologia ta ma jednak na tyle awangardowy charakter, że de facto każdy zabieg instalacji wszczepu jest odnotowywany przez media i Polską Agencję Prasową. Zwykle news taki pojawia się w lokalnych wydaniach gazet i serwisów internetowych i nie liczy więcej niż 4-5 zdań, w których dziennikarz informuje, że w szpitalu takim i taki, chirurdzy wykonali rzadki zabieg wszczepiając cybernetyczną protezę czegoś rannemu weteranowi lub ofierze wypadku. Ta odzyskała pełnię sprawności. Jest to (dajmy na to) siódmy zabieg tego typu w Polsce, a w kolejce czeka jeszcze (powiedzmy) trzy osoby. Co do Cyberpunków, to średnio raz na miesiąc któryś Talk Show, serwis plotkarski lub tabloid odkrywa, że jeszcze w tym roku nie gościł u niego akurat tego rodzaju wariat i zaprasza do siebie jakiegoś, podobnie, jak zdarza im się zaprosić autentyczne wampiry, mamę Jadzi z Okocimia i Józefa Serengeti, jedynego czarnego rapera na Pradze Południe!

Ceny:

Podane poniżej ceny wszczepów są wyznaczone na potrzeby mechaniki gry. Faktycznie koszta wszczepów w świecie gry to setki tysięcy złotych. Gdyby jednak wprowadzić je do gry, to żaden Bohater nigdy nie zgromadziłby odpowiedniej kwoty i nie skorzystał z tej opcji.

Cybernetyka, a Medycyna Niekonwencjonalna:
Generalnie cybertechnologia kiepsko łączy się z magią. Otóż: dla mocy nadprzyrodzonych każdy metalowy lub transgeniczny obiekt w ciele to schorzenie. Osoba używająca mocy *Leczenie* i

Uzdrowienie na Cyborgu otrzymuje karę -4. Jeśli test jej się nie powiedzie zamiast uleczyć Ranę przypadkiem usuwa 1 wszczep z ciała celu.

Próg Zdrowia:

Jak wspomniano: cyborgizacja wiąże się z dużym uszczerbkiem dla zdrowia. Celem jej przeprowadzenia należy najpierw usunąć organ (co nigdy nie jest neutralne dla organizmu), następnie umieścić na jego miejscu nowy, sztucznie stworzony (co wiąże się z ryzykiem odrzucenia), a następnie czekać, aż rana wygoi się. Pozostawia to trwałe zmiany. Oczywiście nie są one tak straszne, jak malują je sceptycy. Człowiek powraca do zdrowia, jednak jego ciało nie jest już tym czym było. Dlatego też cyborgizacje stosuje się (legalnie) jedynie jako środek ratowania zdrowia i życia. Owszem, mają one wiele zalet i często znacząco zwiększają możliwości fizyczne pacjenta. Jednak jest to tylko wartość dodana i nie można zapominać, że zbyt duża ilość Wszczepów na pewno bardzo negatywnie odbije się na zdrowiu noszącego. Lekarze określają ilość możliwych do przyjęcia przez organizm dodatków jako Próg Zdrowia. Wartość Progu Zdrowia to **Wigor x 2.** Wszczepy podnoszące poziom Wigoru nie wpływają na Próg Zdrowia w żaden sposób.

Przekroczenie Progu Zdrowia:

Osoba, która przekroczyła Próg Zdrowia jest ciężko okaleczona i żadna cybertechnika jej już nie pomoże. Nadmiar wszczepów poważnie zaburza naturalne funkcjonowanie jej organizmu, narażając ją na szybsze męczenie się, cierpienie, krwotoki wewnętrzne i w konsekwencji nawet śmierć. Każdy dzień zaczyna od przyjęcia dawki środków przeciwbólowych. Co więcej, jeśli wykonuje jakąkolwiek, męczącą czynność jak np. bieg, wspinaczka czy walka musi wykonać test Wigoru minus nadmiarowe Punkty Cyborgizacji. Jeśli jej się nie powiedzie doznaje Szoku.

Wszczepy, a inne Dzikie Światy:
Wszczepy w *40:1* oparte są na tych samych zasadach, co w *Nemezis*. Zostały tak opisane, by nie dublowały się z pochodzącymi z tamtej gry. Wykorzystanie ich zamiennie jest jednak możliwe. Wystarczy zastąpić przy obliczeniach Progu Wigor (*40:1*) Duchem (*Nemezis*) lub vice wersa. Należy zauważyć jednak, że modyfikacje z *40:1* są znacząco słabsze od tych z Nemezis.

Mechanika:

Z punktu widzenia mechaniki opis Cyberwszczepów dzieli się na kilka punktów. Są to:
Typ: Czyli rodzaj implantu. Istnieje kilka klas cyborgizacji. Pierwszym z nich są **Implanty**, czyli prawdopodobnie najmniej subtelny jej rodzaj. Do tej grupy zaliczają się wszelkie krzemowo-metalowo-plastikowe elementy wpychane w ludzkie ciało by zastąpić utracone kończyny. **Bionika** to trochę coś innego. Są to sztucznie wyhodowane organy, lepsze i funkcjonalniejsze od oryginalnych, jednak nadal ukształtowane z żywej, najczęściej zmodyfikowanej genetycznie tkanki. Nie wymagają napraw i przeglądów, są zdolne (przynajmniej częściowo) regenerować się i leczyć uszkodzenia oraz wreszcie są odporne na wszelkie efekty (takie jak hacking czy promieniowanie elektromagnetyczne) które mogłyby zakłócić pracę mechanizmów. Trzecia grupa to **Kuracje Medyczne**, czyli wszelkie rodzaje terapii, zwykle dość inwazyjnej, przeprowadzanej za pomocą specjalnie przygotowanych retrowirusów, komórek macierzystych i wyniszczających leków, które mają na celu zwiększyć możliwości organizmu. Czwarta grupa to **Soft** czyli oprogramowanie ładowane wprost do mózgu człowieka. Generalnie większość implantów wykrywa nawet bramka magnetyczna na lotnisku, efekty działania bioniki widoczne są na prześwietleniach. Kuracje Medyczne ujawnia tylko bardzo wnikliwe badanie tkanek. Soft dla konwencjonalnej medycyny jest niewidoczny, jednak jego obecność dość łatwo ujawniają testy psychologiczne.

Lokacja: Czyli po prostu miejsce, w ciele człowieka, w którym umieszcza się dany wszczep, wraz z oznaczeniem. W miejscu tym zaznaczono też, czy w danej lokacji mogą znajdować się też inne wszczepy.
Efekt: Premie mechaniczne dawane przez dany wszczep.
PCB: Ilość Punktów Cyborgizacji wynikających z użycia wszczepu.
Cena: Czyli cena w złotówkach danego wszczepu.

Cyberprotetyka:
Bioniczne i cybernetyczne organy nie służą tylko jako ulepszenia, ale też (a może raczej: przede wszystkim) jako protezy rekompensujące Trwałe okaleczenia. Tego typu urządzenia kosztują zwykle około 5.000PLN, nie zapewniają żadnych premii (tylko niwelują straty) i pochłaniają 1 PCB.

Augment Reality
Celem rekompensaty utraty wzroku i poniesionych w związku z tym kosztów producent tych cyberoczu zdecydował się na wyposażenie ich w zaawansowany wyświetlacz Augment Reality tłoczący dane prosto do mózgu przez nerw wzrokowy.
Typ: Implant **Lokacja:** Oko (Tak) **Efekt:** Właściciel wszczepu traktowany jest jakby posiadał cały czas aktywny Wyświetlacz augment reality **PCB:** +1 **Cena:** 3500PLN

Bioniczna wątroba
Specjalnie wyhodowana, genetycznie zmodyfikowana wątroba zastępuje stary organ właściciela. Według wielu jest to najbardziej prosłowiańska cyborgizacja, jaką kiedykolwiek opracowano.
Typ: Bionika **Lokacja:** Wątroba (Nie) **Efekt:** Właściciel tego wszczepu otrzymuje premie +2 do wszystkich testów odporności na Trucizny i narkotyki. Dodatkowo (jeśli chce) może stać się całkowicie odporny na działanie alkoholu. **PCB** +1**:** **Cena:** 3000PLN

Bioniczne oczy
Pomyślane początkowo w nadziei uratowania wzroku ofiarom wypadków i ludziom ślepym od urodzenia. Według wielu są znacznie doskonalsze od naturalnych.
Typ: Bionika **Lokacja:** Oczy (Nie) **Efekt:** Właściciel otrzymuje premię +2 do testów Spostrzegawczości opartych na wzroku. **PCB** +1**:** **Cena:** 2500PLN

Bioniczne połączenia nerwowe
Jak łatwo zgadnąć wynalazek ten służył do rekonstrukcji uszkodzonych nerwów. Postęp sprawił jednak, że sztucznie hodowane neurony posiadają większą przepustowość danych, niż ludzkie. Efektem ubocznym przeszczepu jest więc wyraźny wzrost refleksu i szybkości reakcji pacjenta.
Typ: Bionika **Lokacja:** Organy Wewnętrzne (Tak) **Efekt:** Użytkownik tego wszczepu ciągnie jedną, dodatkową kartę Inicjatywy w walce i działa na wyższej. **PCB:** +2 **Cena:** 8.000PLN

Celownik:
Ulubiony wszczep okaleczonych weteranów. To mikrokamera przekazująca impulsy do mózgu i – jeśli właściciel tego sobie zażyczy – wyświetlająca HUD oraz przyrządy optyczne. Wszczep pracuje w dwóch trybach: kolimatora i celownika optycznego.
Typ: Implant **Lokacja:** Oko (Tak) **Efekt:** Zależnie od trybu, jak Celownik optyczny lub Celownik kolimatorowy **PCB:** +1 **Cena:** 2000PLN (jeden) 4500PLN (oba)

Chip uspokajający
Chip ten wpływa na pracę mózgu zmniejszając poziom agresji swego właściciela oraz usuwając wszelkie inne, gwałtowne emocje. Początkowo pomyślany był jako narzędzie terapii i resocjalizacji.
Typ: Implant **Lokacja:** Mózg (Tak) **Efekt:** Właściciel tego wszczepu otrzymuje premię +2 do Ducha i Sprytu podczas Prób woli oraz do Odwagi. Wszczep znosi działanie Regulatora

adrenalinowo-endorfinowego i Mutacji nadnerczy. **PCB:** +4 **Cena:** 5000PLN

Chirurgia kosmetyczna
Lekarz usypia pacjenta, a następnie odcina to, przyszywa tamto, z jednego miejsca coś wydłubuje, a w drugie wstrzykuje trochę silikonu albo innego botoksu. Gdy pacjent się budzi okazuje się, że wygląda ładniej niż przed zabiegiem. Mimo że współcześnie stosuje się czasem bioniczne tkanki i sztucznie wyhodowane narządy trudno to nawet nazwać cybernetyką. To tak naprawdę chirurgia plastyczna, nie zawsze nawet bardzo wyrafinowana.
Typ: Kuracja medyczna **Lokacja:** Całe ciało (tak) **Efekt:** „Wszczep" ten można przyjąć dwa razy. Za pierwszym razem użytkownik otrzymuje przewagę Ładny, za drugim Śliczny. **PCB:** +2, +4 **Cena:** 10.000PLN (pierwszy raz), 30.000PLN (drugi raz)

Ciało sportowe
Każdy chce być wysportowany i mieć dobrą kondycję, jednak nie wszyscy chcą tracić czas na męczące ćwiczenia. Na szczęście nie jest to konieczne. Dzięki starannie dobranym lekom można w ciągu tygodnia osiągnąć kondycję po prostu trzy razy dziennie zażywając pigułki.
Typ: Terapia medyczna **Lokacja:** Całe ciało (Tak) **Efekt:** Użytkownik otrzymuje premię +1 do Pływania i Wspinaczki. **PCB:** +2 **Cena:** 4500PLN

Cyberręka
Zwykła proteza ręki. Tańsze egzemplarze wykonane są często ze stali nierdzewnej, nadaje powiedzeniu „mieć ciężką rękę" zupełnie nowy sens.
Typ: Implant **Lokacja:** Ręka (Nie) **Efekt:** Atakując bez broni właściciel traktowany jest jak uzbrojony oraz oblicza obrażenia według wzoru Siła + k8. Jeśli posiada przewagę Ręce, Które Kaleczą lub inną podobną stosuje wyższą kość i dodaje do wyniku premię +2. **PCB** +2**: Cena:** 5000PLN

„Czarna psionika"
O ile źródło mocy magicznych nie zostało jeszcze naukowo stwierdzone, tak przyczyną pojawienia się mocy psionicznych jest mutacja jednego z chromosomów powodująca zmiany w funkcjonowaniu układu nerwowego. Jeśli bardzo się uprzeć identyczną zmianę wywołać można za pomocą inżynierii genetycznej, inwazyjnej chirurgii lub wyniszczających terapii rzadko kiedy legalnymi lekami (lub – co przynosi najlepsze efekty – łącząc wszystkie te elementy). Jako, że skutkiem ubocznym tych działań jest zwykle trwała trauma oraz głębokie i najczęściej nieodwracalne kalectwo proceder ten w Szaraszcze 17 nazwano „Czarną Psioniką" i oficjalnie potępiono. Nieoficjalnie natomiast niektóre laboratoria w mieście nie zajmują się niczym innym...
Typ: Terapia medyczna **Lokacja:** Mózg (Tak) **Efekt: „**Wszczep" ten można wybrać kilkukrotnie. Za każdym razem przynosi on inny efekt. Osoba, która go posiada otrzymuje jedną z następujących przewag: Zdolności nadprzyrodzone (Psionika lub Supermoce), Drugi dar, Odzyskiwanie mocy, Regeneracja mocy, Dodatkowe punkty mocy lub Nowa moc **PCB:** +6 (Zdolności nadprzyrodzone lub Drugi dar) +4 (Odzyskiwanie mocy, Regeneracja mocy) lub +2 (Dodatkowe punkty mocy, Nowa moc) **Cena:** 20.000PLN

Dalmierz laserowy
Umieszczony w tych cyberoczach dalmierz początkowo miał stanowić przydatne narzędzie pozwalające precyzyjnie określać odległość. Szybko jednak okazało się, że może także bardzo dobrze służyć do naprowadzania pocisków rakietowych albo jako celownik optyczny.
Typ: Implant **Lokacja:** Oko (Tak) **Efekt:** Właściciel jest traktowany jakby korzystał z Dalmierza i Celownika laserowego **PCB:** +1 **Cena:** 3500PLN

Detektor medyczny
Wszczep ten faktycznie składa się z przynajmniej kilkunastu niezależnych od siebie sensorów

monitorujących działanie poszczególnych organów wewnętrznych nosiciela, ciśnienie jego krwi, temperaturę ciała i szereg innych czynników. W razie pojawienia się jakichkolwiek problemów sensory automatycznie ostrzegają o tym właściciela oraz wzywają służby medyczne.
Typ: Implant **Lokacja:** Organy wewnętrzne (Tak) **Efekt:** Właściciel tego wszczepu jest zawsze świadomy wszelkich problemów zdrowotnych, z jakimi boryka się jego ciało, nawet jeśli nie pokazały się jeszcze ich objawy. Niestety jest to zwykle wiedza post factum, w chwili, gdy jest już za późno na profilaktykę („Uwaga! Zatrułeś się gazem bojowym: Sarin! Szacunkowy czas wystąpienia pierwszych objawów: 5 minut!" a nie „Uwaga! Występuje zagrożenie zatruciem gazem bojowym!"), choć niekoniecznie leczenie. W wypadku zagrożenia zdrowia lub życia (np. odniesienia przez postać ran lub wyeliminowania) wszczep automatycznie wzywa pomoc medyczną, która (w cywilizowanych regionach) pojawia się po 1k20 x 5 minutach. Dodatkowo dzięki obszernym raportom ze skanerów leczący go specjaliści otrzymują premię +2 do testów. **PCB:** +1 **Cena:** 3000PLN

Dopalacz dotyku
W dłonie tej osoby wszczepiono sieć sztucznie wyhodowanych nerwów łączących się z jej własnym układem nerwowym. W efekcie te stały się znacznie czulsze, niż u zwykłego człowieka.
Typ: Bionika **Lokacja:** Ręce (Tak) **Efekt:** Osoba z tym ulepszeniem otrzymuje premię +2 do wszystkich testów Spostrzegawczości opartych na dotyku oraz podobną premię do wszystkich testów wymagających precyzyjnego manipulowania drobnymi przedmiotami. **PCB:** +2 **Cena:** 2000PLN

Edytor bólu
Chip ten został opracowany dla osób znajdujących się w końcowych stadiach raka, w których nawet najmocniejsze środki przeciwbólowe nie były w stanie złagodzić ich cierpienia. Odcina płynące do mózgu sygnały zwyczajnie blokując odczuwanie bólu.
Typ: Implant **Lokacja:** Mózg (Tak) **Efekt:** Użytkownik tego chipu może ignorować kary wynikające z posiadania 2 ran, lecz nie więcej. Postrzał z perforacją płuca to postrzał z perforacją płuca, życie utrudnia nawet, jeśli go nie czujesz. Dodatkowo ignorujesz też efekty Painroda, Gazu łzawiącego i podobnej broni. **PCB:** +2 **Cena: 7**.000PLN

Edytor potrzeb życiowych
To niewielki układ scalony umieszczany w mózgu. Reguluje dopływ do świadomości bodźców wynikających z potrzeb życiowych. Początkowo wykorzystywany był głównie w radykalnych terapiach odchudzających oraz podczas leczenia zaburzeń łaknienia.
Typ: Implant **Lokacja:** Mózg (Tak) **Efekt:** Użytkownik tego chipu ignoruje Zmęczenie i Wyczerpanie, niezależnie od jego źródła. Fakt, że nie czuje głodu, pragnienia, potrzeby snu, zimna czy gorąca nie oznacza jednak, że nie może z ich powodu umrzeć. **PCB:** +2 **Cena:** 5.000PLN

Filtr danych (wzrokowy i słuchowy)
Te cyberoczy zostały wyposażone w zaawansowany moduł sztucznej inteligencji stale analizujący otoczenie użytkownika oraz starający się usuwać wszelkie niepotrzebne lub stanowiące zakłócenia dane, a ewentualne braki w obrazie czy dźwięku uzupełnia stosując odpowiedni algorytm.
Typ: Implant **Lokacja:** Oko i / lub Ucho (tak) **Efekt:** Filt wzrokowy pozwala ignorować karę za Półmrok oraz ewentualne oślepiające światło (np. generowane przez Granaty hukowo-błyskowe lub Oświetlenie taktyczne), filtr słuchowy: wynikające z hałasu i harmideru oraz efekty działań opartych na generowaniu dźwięków o szkodliwym natężeniu (np. Granaty hukowo-błyskowe) **PCB:** +1 (pojedynczy zmysł) +2 (oba zmysły) **Cena:** 7500PLN (jeden zmysł), 15000 PLN (oba zmysły)

Filtr telepatyczny
Wszczep ten został opracowany w Szaraszce na potrzeby służb bezpieczeństwa. Jego głównym

zadaniem jest obserwacja fal mózgowych właściciela oraz eliminacja wszelkich, pojawiających się w nich anomalii. Ma to uniemożliwić szpiegostwo telepatyczne.
Typ: Implant **Lokacja:** Mózg (Tak) **Efekt:** Używanie wszelkich mocy z listy Telepaty przeciwko właścicielowi tego wszczepu jest trudniejsze o -4. **PCB:** +1 **Cena:** 4.000PLN

Geolokalizacja
Ten niewielki chip umieszczany w uchu wewnętrznym powstał dla osób obawiających się uprowadzenia. Zadanie wcześniejszych modeli polegało głównie na stałym namierzaniu pozycji właściciela. Obecne wersje pozwalają mu wyczuwać (tak jak gołąb) promieniowanie magnetyczne biegunów oraz w rezultacie określić swoją pozycję na ziemi.
Typ: Implant **Lokacja:** Ucho (Tak) **Efekt:** Użytkownik traktowany jest jakby posiadał stale aktywny GPS. W razie niebezpieczeństwa posiadacz może też nadać prośbę o pomoc na policję wraz ze swoimi koordynatami. **PCB:** +1 **Cena:** 3.000PLN

Implant jedności
Odmiana Interfejsu umysł-maszyna. Podporządkowuje działaniu umysłu maszyny, tak, że te stają się de facto kolejnymi kończynami. Początkowo pomyślany został jako pomoc dla osób sparaliżowanych oraz cierpiących na niedowład kończyn, mająca ułatwić im prowadzenie pojazdów.
Typ: Implant **Lokacja:** Mózg (Tak) **Efekt:** Wszystkie akcje sterowania jednym, sprecyzowanym na początku dnia pojazdem, robotem lub bezzałogowcem są akcjami darmowymi. Użytkownik może posiadać więcej niż jeden tego typu wszczep, każdy obsługujący inną maszynę. **PCB:** +4 **Cena:** 30.000PLN

Interface umysł-maszyna
Dzięki zmodyfikowanym zakończeniom nerwowym oraz niewielkiemu modułowi WiFi wbudowanemu w ciało właściciel tego wszczepu może wydawać polecenia samą myślą każdej maszynie, która posiada sterowniki do modułów Umysł-maszyna.
Typ: Implant **Lokacja:** Mózg (Tak) **Efekt:** Każdorazowo pracując ze sprzętem elektronicznym lub wyposażonym w sprzęt elektroniczny właściciel tego wszczepu traktowany jest, jakby korzystał z artefaktu Interface umysł-maszyna **PCB:** +2 **Cena:** 15.000PLN

Kalkulator balistyczny
Ludzki umysł jest potężnym komputerem, który wykorzystywany jest jedynie w 2%. Co więcej nie jest za bardzo zoptymalizowany pod kontem dokonywania skomplikowanych obliczeń. Na szczęście wystarczy drobna, nieagresywna interwencja chirurgiczna i trochę programowania umysłu, żeby to zmienić. Jako, że w żaden sposób nie da się tej interwencji określić jako ratującą zdrowie zarówno Matka, jak i NFZ patrzą na nią bardzo niechętnie.
Typ: Soft **Lokacja:** Mózg (Tak) **Efekt:** Każda broń, z której strzela użytkownik traktowana jest, jakby posiadał Komputer balistyczny **PCB: +**2 **Cena:** 3.000PLN

Kamera
Twoje oczy to tylko protezy, ale mają kilka zalet. Po pierwsze: mogłeś sobie wybrać ich kolor. Po drugie: wmontowano w nie kamerę cyfrową z 4 gigabajtową pamięcią, prawie 10 megapikselowym obiektywem i zoom x 12 oraz automatycznym wysyłaniem filmów na Naszą Szkołę lub Trollnet Wideo. Nieźle, nie?
Typ: Implant **Lokacja:** Oko (Tak) **Efekt:** Kamera jest w stanie nagrać do 48 godzin filmu i dźwięku, 240 godzin samego dźwięku lub wykonać około 20 tysięcy zdjęć. Może też wyświetlać nagrane dane wprost do układu nerwowego swego użytkownika, pracując w trybie wbudowanego stereo i wideo oraz wysyłać je do internetu. Jej przybliżenie pozwala widzieć obiekty oddalone o około kilometr od ciebie tak, jakbyś przy nich stał, a wypatrzyć obiekty wielkości człowieka na dystans 3-4 km. **PCB:** +1 **Cena:** 2.500PLN

Komórki elektryczne
Mutacja części komórek skóry właściwej celem uzyskania organów elektrycznych, podobnych do występujących w ciałach niektórych ryb początkowo miała być lekarstwem na dystrofię mięśniową. Generowane przez nie impulsy miały stymulować rozwój tkanek. Niekontrolowane namnażanie się nowych komórek spowodowało, że przeszczep ma także inne efekty, które (cytując jednego z pacjentów) też są fajne.
Typ: Bionika **Lokacja:** Dłonie (Tak) **Efekt:** Komórki elektryczne wytwarzają prąd pozwalający ci zasilać żarówkę przez 24 godziny na dobę, urządzenie w rodzaju smartphona przez 8 godzin lub laptopa przez 4. Dodatkowo wykonując atak gołą ręką możesz raz dziennie porazić przeciwnika jak Paralizatorem. **PCB:** +4 **Cena:** 5500PLN

Kuracja hormonem wzrostu
Pacjent otrzymuje starannie dobrane dawki syntetycznego, ludzkiego hormonu wzrostu oraz powodujących równomierny rozwój dzięki czemu jego tkanka mięśniowa i kostna w błyskawicznym tempie zwiększają swoją objętość.
Typ: Kuracja medyczna **Lokacja:** Organy wewnętrzne (Tak) **Efekt:** Poddany temu leczeniu otrzymuje Rozmiar +1. **PCB:** +2 **Cena:** 10.000PLN

Kuracja mnemotechniczna
To niewątpliwe osiągnięcie medycyny początkowo miało rozwiązać problem utraty pamięci przez osoby starsze. Jako, że okazało się bardzo wydajne jego możliwości zostały bardzo szybko dostrzeżone na rynku, jako wspaniałe narzędzie poprawiające możliwości edukacyjne dorosłych.
Typ: Kuracja medyczna **Lokacja:** Mózg (Tak) **Efekt:** Użytkownik tego „wszczepu" może w dowolnej chwili wydać Fuksa i zażądać od Mistrza Gry opisu dowolnego obiektu, z którym spotkał się w trakcie scenariusza. Może dodatkowo zadać do 3 pytań uzupełniających. **PCB:** +2 **Cena:** 10.000PLN

Kuracja odmładzająca
Poddawany tej kuracji człowiek zostaje zanurzony w pojemniku regeneracyjnym, a z jego ciała zostają pobrane komórki macierzyste, które następnie zostają wykorzystane do gwałtownej odnowy jego tkanek. W efekcie to powraca do wieku około 20-25 lat. Kuracja ta, mimo że bardzo kosztowna stanowi obecnie jedno z najważniejszych źródeł zarobku Euromedu.
Typ: Kuracja medyczna **Lokacja:** Organy wewnętrzne (Tak) **Efekt:** Jak w opisie. Z kuracji tej można korzystać wielokrotnie. W momencie, gdy przekroczysz Próg zdrowia dalsze odmładzanie przestaje być możliwe. **PCB:** +2 **Cena:** 10.000PLN / pojedyncza kuracja

Kuracja rozszerzająca inteligencję
Kuracja ta początkowo pomyślana została jako metoda leczenia niektórych form niepełnosprawności intelektualnej, jak się jednak okazało ma też duży wpływ na osoby zdrowe, pozwalając im znacząco poprawić swe zdolności umysłowe.
Typ: Kuracja medyczna **Lokacja:** Organy wewnętrzne (Tak) **Efekt:** Osoba poddająca się temu leczeniu zwiększa swój Spryt o 1 poziom. Kuracji tej można poddać się maksymalnie 2 razy. **PCB:** +4 **Cena:** 10.000PLN

Kuracja sterydowa
Złośliwi mogą powiedzieć, że kuracja ta nie jest żadną cybernetyką oraz że coś takiego zdolny jest przeprowadzić na sobie byle karczek na siłowni. I będą oni mieli rację. Lekarze odpowiedzialni za przeprowadzenie tego zabiegu po prostu wstrzykują w mięśnie pacjenta leki przyśpieszające rozwój jego tanek, dzięki czemu bardzo szybko nabiera on siły i wytrzymałości.
Typ: Terapia medyczna **Lokacja:** Organy wewnętrzne (Tak) **Efekt:** Osoba poddająca się temu leczeniu zwiększa Siłę swojej postaci o 1 poziom. Kuracji tej można poddać się maksymalnie 2

razy. **PCB:** +4 **Cena:** 10.000PLN

Kuracja wzmacniająca kości
Kuracja ta początkowo miała zapobiegać wrodzonej łamliwości kości, osteoporozie i innym chorobom. Dzięki starannie dobranym lekom szkielet pacjenta nabiera znacznie większej odporności i wytrzymałości.
Typ: Kuracja medyczna **Lokacja:** Organy wewnętrzne (Tak) **Efekt:** Wytrzymałość pacjenta rośnie o 2 punkty. **PCB:** +3 **Cena:** 20.000PLN

Mikroskop
Te cyberoczy zdolne są do niezwykłego powiększania i dokonywania wielkich zoomów na bliską odległość. Dzięki temu możliwa staje się obserwacja nawet bardzo małych obiektów, w rodzaju mikrośladów czy bakterii.
Typ: Implant **Lokacja:** Oko (Tak) **Efekt:** Wbudowany mikroskop pozwala dostrzegać niewidzialne gołym okiem obiekty, zapewnia też premię +2 do testów Spostrzegawczości bazujących na dostrzeganiu szczegółów. **PCB:** +1 **Cena:** 2000PLN

Mutacja nadnerczy
Zarażenie wyselekcjonowanym szczepem retrowirusa mutacyjnego powoduje poważne zmiany w nadnerczach i wydzielnictwie noradrenaliny. W chwilach stresowych trafia do krwi trafia znacząco więcej tego hormonu zwiększając prędkość reakcji.
Typ: Bionika **Lokacja:** Organy wewnętrzne (Tak) **Efekt:** Tempo postaci rośnie o 2 **PCB:** +2 **Cena:** 5500PLN

Nanochirurgia
W żyły użytkowników tego wszczepu wpuszczono nanoboty nastawione na pomoc w regeneracji jego ciała, co we współdziałaniu ze zmodyfikowanymi płytkami krwi sprawia, że jego rany leczą się szybciej i łatwiej, niż w wypadku zwykłych ludzi.
Typ: Implant **Lokacja:** Organy wewnętrzne (Tak) **Efekt:** Użytkownik traktowany jest, jakby cały czas znajdował się pod opieką lekarską na poziomie roku 2010 (zobacz: *Podręcznik Podstawowy* s. 76). **PCB:** +2 **Cena:** 10.000PLN

Naskórek 2.0
Specjaliści pobierają od Postaci komórki skóry, a następnie poddają je inżynierii genetycznej i ponownie przeszczepiają do jego ciała. W efekcie przekształcony zostaje mechanizm produkcji kwasu deoksyrybonukleinowego w ich jądrach. Komórki łączą go w mikroskopijną sieć nanorurek DNA, niewiele tylko ustępujących wytrzymałością nanorurkom węglowym. Tak powstająca, kuloodporna plecionka odkładana jest w naskórku pacjenta. Zastosowań medycznych (oprócz łechtania „Syndromu Dresa") nie znaleziono.
Typ: Bionika **Lokacja:** Organy wewnętrzne (Tak) **Efekt:** Pacjent otrzymuje 2 punkty pancerza na całym ciele. **PCB: +**2 **Cena:** 8000PLN

Noktowizor
Cyberoczy o tej funkcji pracują w paśmie podczerwonym, odbierając światło szczątkowe oraz emitując własne promieniowanie podczerwone jak noktowizor aktywny. Dzięki temu można za ich pomocą widzieć w ciemności.
Typ: Implant **Lokacja:** Oko (Tak) **Efekt:** Użytkownik ignoruje karę za mrok i całkowite ciemności. **PCB:** +1 **Cena:** 10.000PLN

Ostrza podskórne:
Pod skórę postaci wszyto ukrytą broń białą. Nie miało to oczywiście na celu ochrony jej zdrowia. W Mieście Matki takie zabiegi są nielegalne z uwagi na ich szkodliwy dla zdrowia charakter, a w

Polsce z uwagi na zakaz noszenia ukrytej broni (i dewastujące efekty dla organizmu). Mimo to niektórzy za nie płacą.
Typ: Implant lub Bionika (tylko Kły i Pazury) **Lokacja:** Ręce (Nie) **Efekt:** Właściciel zawsze traktowany jest jak uzbrojony. Ponadto używając tej cyborgizacji oblicza obrażenia wedle wzoru zależnego od typu ulepszenia, jakie wykupił. Ten wygląda następująco:
- Kły i Pazury: Siła + k6 **PCB** +2 **Cena:** 3000PLN
- **Ostrze mieczowe** (ze stali nierdzewnej): Siła + k8 **PCB** +2 **Cena:** 5000PLN
- **Monomiecz** (Artefakt)**:** Siła + k8 +2, PP4 **PCB** +4 **Cena:** 10000PLN
- **Miecz „laserowy”** (Artefakt)**:** Siła + k6 +8, PP12 **PCB** +6 **Cena:** 20000PLN

Pilot uniwersalny
W opuszkach palcowych twojej dłoni umieszczono niewielkie emitery podczerwieni współpracujące z większością urządzeń AGD, od odbiorników telewizyjnych, przez mikrofalówki i pralki na samochodach, a nawet niektórych robotach kończąc. Możesz wydawać im polecenia, jak pilotem.
Typ: Implant **Lokacja:** Ręce (Tak) **Efekt:** Możesz wydawać polecenia pilotem każdemu, standardowemu urządzeniu i każdemu robotowi oraz SI do której masz autoryzację. Zasięg pilota wynosi 50 metrów **PCB:** +1 **Cena:** 1500PLN

Płytki krwi 2.0
Szpik kostny postaci produkuje płytki zupełnie nowej generacji, znacznie skuteczniejsze niż naturalne. Rozwiązanie miało za zadanie zaradzić problemowi niskiej krzepliwości krwi.
Typ: Bionika **Lokacja:** Organy wewnętrzne (Tak) **Efekt:** Użytkownik otrzymuje premię +2 do testów ochrony przed Eliminacją i Konaniem. **PCB:** +4 **Cena:** 10000PLN

Radio
Zasadniczo jest to dość typowy implant przywracający słuch, z tym, że do tej konkretnej wersji dodano niewielki moduł komunikacyjny pozwalający na odbiór radia i rozmowy na niewielki dystans.
Typ: Implant **Lokacja:** Ucho (Tak) **Efekt:** Nadajnik pozwala na komunikację na dystans do 7,5 kilometrów (więcej po sprzężeniu z silniejszą radiostacją) w paśmie jawnym i szyfrowanym. Jeśli właściciel tego zechce może też odbierać transmisje radiowe. Po połączeniu z Modułem augment reality lub sprzężeniu z komputerem może służyć także jako router WiFi. W połączeniu z wszczepem Augment Reality pozwala na pracę w sieci jak Smartphone **PCB:** +1 **Cena:** 1500PLN

Regulator adrenalinowo – endorfinowy
Ten niewielki wszczep reguluje wydzielnictwo wewnętrzne swego właściciela w odpowiednich momentach dostarczając potrzebnych hormonów, zwłaszcza wpływającej na pracę serca adrenaliny oraz endorfiny łagodzącej ból, wywołującej poczucie szczęścia i błogostanu.
Typ: Implant **Lokacja:** Mózg (Tak) **Efekt:** Właściciel otrzymuje przewagę Berserk oraz premię +2 do rzutów na Szok. **PCB:** +4 **Cena:** 20.000PLN

Respirator
Wewnątrz ciała pacjenta umieszcza się szereg urządzeń pozwalających na utrzymanie dopływu krwi i tlenu do mózgu przez długi czas po teoretycznej śmierci ciała. Pozwala to na przeprowadzenie akcji ratowniczej nawet po wielu godzinach od urazu. Respirator jednak nie spełnia swojego zadania, jeśli głowa pacjenta zostanie odizolowana od ciała, lub zostanie uszkodzony jego mózg.
Typ: Implant **Lokacja:** Organy Wewnętrzne (Tak) **Efekt:** Użytkownik tego wszczepu pozostaje żywy nawet do 96 godzin po tym, jak zostanie Wyeliminowany. Daje to czas zespołowi ratowniczemu na odnalezienie go. **PCB:** +2 **Cena:** 5.000PLN

Serce biznesowe

Bioniczne serce, model stworzony dla osób o siedzącym trybie życia, posiadający zwiększoną odporność na stres oraz zmniejszone ryzyko zawałów i chorób krążenia.
Typ: Bionika **Lokacja:** Serce (Nie) **Efekt:** Właściciel otrzymuje premię +2 do testów Ducha podczas wychodzenia z Szoku i obrony przed Próbami woli opartymi na Zastraszaniu. **PCB:** +2 **Cena:** 5.000PLN

Serce sportowe
To sztucznie wyhodowane (celem dokonania przeszczepu) serce zostało tak opracowane, by było w stanie znieść nawet największe obciążenia. Powszechnie twierdzi się, że osoba, której je wszczepiono może od razu po wyjściu ze szpitala wziąć udział w biegu maratońskim.
Typ: Bionika **Lokacja:** Serce (Nie) **Efekt:** Osoba posiadająca ten wszczep otrzymuje premię +2 do wszystkich testów Siły i Wigoru wymagających długotrwałego wysiłku jak np. ciężka praca czy uprawianie sportu. **PCB:** +2 **Cena:** 4.000PLN

Skaner optyczny
Oprogramowanie zainstalowane w tych cyberoczach cały czas analizuje otoczenie wychwytując wszelkie anormalne zachowania i wykraczające poza zwykłe schematy szczegóły oraz podświetlając zauważone elementy dla użytkownika.
Typ: Implant **Lokacja:** Oko (Tak) **Efekt:** Użytkownik otrzymuje premię +2 do testów Spostrzegawczości opartych na Wzroku **PCB:** +1 **Cena:** 6.000PLN

Smartgun
Wszczep ten został zaprojektowany w militarnych środowiskach Miasta Matki. Jego wynalazcy zauważyli, że syntetyczne włókna wykorzystywane do regeneracji uszkodzonych nerwów wzrokowych i nerwów dłoni dają się programować niemal równie łatwo, jak komputery. Po podpięciu zminiaturyzowanych mikroelementów udało im się wbudować weń niewielki smartgun. Jako, że Matka jest kategorycznie przeciwna wykorzystywaniu tego wszczepu (choć czasem robi wyjątki) najczęściej umieszczany jest w ciele nielegalnie.
Typ: Implant **Lokacja:** Oko i Ręce (Tak) **Efekt:** Każda broń, z której strzela użytkownik traktowana jest jakby miała cechę Smartgun. **PCB:** +1 **Cena:** 10.000PLN

Stawy hydrauliczne
To oczywiście miała być odpowiedź na choroby stawów. Jednak niektórzy chorzy zażyczyli sobie mocniejszych niż ich naturalne, co pozwoliło im wydatnie zwiększyć swoją siłę fizyczną.
Typ: Implant **Lokacja:** Ręce i Nogi (Tak) **Efekt:** Udźwig postaci wynosi Siła x 8 zamiast x5 (x10, jeśli ma dodatkowo przewagę Krzepki). Dodatkowo może ona normalnie strzelać z broni Nieporęcznej, a Bardzo nieporęczną traktuje, jakby była Nieporęczna. **PCB:** +4 **Cena:** 15.000PLN

Superbłędnik
Ucho wewnętrzne jest organem odpowiadającym nie tylko za zmysł słuchu, ale także za poczucie równowagi. Dzięki wyhodowanym przez Euromed, genetycznie zmodyfikowanym organom możliwe stało się nie tylko cofnięcie wielu form głuchoty, ale także (jako efekt uboczny) wyostrzenie równowagi.
Typ: Bionika **Lokacja:** Ucho (Tak) **Efekt:** Użytkownik otrzymuje premię +2 do wszystkich testów związanych z utrzymaniem równowagi, zasięgu skoków i testów Spostrzegawczości opartych na Słuchu. **PCB:** +4 **Cena:** 4500PLN

Ulepszony szpik kostny
Początkowo wszczep ten miał stanowić doskonały lek przeciwko białaczce oraz wszelkim typom dziedzicznego oraz nabytego zaniku odporności. Dzięki możliwościom, jakie daje znacząco poprawia działanie ludzkiego układu immunologicznego.
Typ: Bionika **Lokacja:** Organy wewnętrzne (Tak) **Efekt:** Poprawiony szpik kostny i produkowane

przez niego leukocyty zapewniają premię +2 do wszystkich testów Wigoru przeciwko chorobom. **PCB:** +1 **Cena:** 4000PLN

Ulepszone ścięgna
Odpowiedź na szereg chorób układu ruchowego, mająca na celu poprawę sprawności manualnej. Wszczep dość ceniony także z uwagi na liczne, pozamedyczne zastosowania.
Typ: Bionika **Lokacja:** Ręce, Nogi, Nogi (Tak) **Efekt:** Właściciel otrzymuje premię zależną od tego, jakiej części ciała ścięgna ulepszył. Mogą być to: Ręce (+2 do Rzucania i Wspinaczki), Nogi (+2 do Tempa) lub Stopy (+2 do Skradania się). Każde ulepszenie należy wykupić osobno. **PCB:** +2 (Stopy) + 4 (Ręce, Nogi) **Cena:** 5000PLN

Wykrywacz metalu
W dłonie tak ulepszonej osoby wstawiono dużej mocy elektromagnes stanowiący sensor wykrywacza metalu. Ma on około 3 metrów zasięgu, przydaje się jako narzędzie pracy sapera oraz w trakcie zwykłych, domowych zajęć np. do poszukiwania zgubionych kluczy.
Typ: Implant **Lokacja:** Dłonie (Tak) **Efekt:** Wykrywacz pozwala znajdować metalowe przedmioty. Zapewnia premię +4 do testów Spostrzegawczości podczas poszukiwania metalowych przedmiotów lub min. **PCB:** +1 **Cena:** 2500PLN

Wzmacniacz psioniczny
Kolejny zabieg cyborgizacyjny spod znaku szaraszkowej szarlatanerii. Tym razem lokalni uczeni doszli do wniosku, że przecinając kilka (ich zdaniem zbędnych) połączeń nerwowych w mózgu psionika oraz podłączając pozostałe do wyspecjalizowanego chipa można ułatwić mu korzystanie jego z jego mocy. Skutki uboczne nie są do końca znane.
Typ: Implant **Lokacja:** Mózg (Tak) **Efekt:** Użytkownik tego wszczepu otrzymuje premię +2 do testów Umiejętności nadprzyrodzonej: Psionika lub Supermoce **PCB:** +2 **Cena:** 10.000PLN

Zaawansowane programowanie umysłu
Programatory umysłu, przy dobrym dostrojeniu dają się użyć jako potężne urządzenie edukacyjne, zwyczajnie transferując do pamięci ofiary wiedzę potrzebną do opanowania wielu czynności. Rozwiązanie to nie jest idealne. Ludzkie umiejętności tylko częściowo opierają się bowiem na wiedzy, a w dużej mierze bazują na praktyce i związaną z nią pamięci mięśni oraz utworzonych połączeń nerwowych. Po odbyciu programowania pacjent czuje się tak, jakby przeczytał podręcznik dotyczący danej dziedziny. Aby uzupełnić edukację zwykle więc poddaje się go natychmiastowemu szkoleniu w wirtualnej rzeczywistości.
Typ: Soft **Lokacja:** Mózg (Tak) **Efekt:** Użytkownik podnosi o 1 stopień dowolną umiejętność. Tym sposobem nie można podnieść żadnej umiejętności wyżej, niż do k8. Program ten można kupić wiele razy, zarówno dla jednej umiejętności, jak i wielu z nich. **PCB:** +1 **Cena:** 2.000PLN

Moce nadprzyrodzone:

Motto:

„Zaręczam panu mein fuhrer, że cała tak zwana moc czarów, guseł i umiejętności parapsychicznych jest niczym wobec potęgi plutonu czołgów.”

- *Heinz Guderian*

Jednym z największych zaskoczeń, jakie spotkały polskie (i nie tylko polskie) władze w Nowej Europie były moce nadprzyrodzone. Pierwsze doniesienia o nich pojawiły się natychmiast po Burzy Czasoprzestrzennej i zostały (podobnie jak informacje o ufo, zombie oraz symultanicznym

objawieniu się Świętej Rodziny w różnych częściach kraju) konsekwentnie zignorowane. W obliczu totalnej katastrofy nikt zwyczajnie nie przejmował się drobnostkami. Późniejsze wypadki, w szczególności powolne dorastanie Pokolenia 1919, eksploracja kontynentu i toczona w latach 20-tych Wojna Z Wampirami sprawiły, że rząd i Opinia Publiczna musiały przyjrzeć się sytuacji. Zasadniczo w Nowej Europie działają dwa typy mocy nadprzyrodzonych. Są to Magia i Psionika.

Magia:

Pierwszą z sił nadnaturalnych jest magia. W Nowej Europie istnieje kilka jej głównych stylów, pochodzących z różnych światów. Najczęściej mówi się o szkole wołoskiej (przez same wampiry nazywanej krakowską), brytyjskiej i włoskiej. Czasem spotyka się również styl skandynawski, rzadziej praktykowany jest prasłowiański i konfucjański, przy czym ten ostatni jest niestety jedynie szkołą wołoską, w którym nazewnictwo przetłumaczono z łamanej łaciny na łamany mandaryński. Różnią się one terminologią, metodologią, a także okalającą je (obowiązkowo mroczną i tajemniczą) otoczką.

Większość czarowników w Polsce wywodzi się właśnie ze szkoły wołoskiej. Praktycznie cała wiedza magiczna w Europie Środkowej została bowiem albo wydobyta od pojmanych wampirów podczas przesłuchań albo wytargowana od Drakuli w trakcie wymiany jeńców, albo odkupiona od jego poddanych przez domorosłych czarowników za grubą kasę. Zachodnie style zaczęły do Polski docierać dopiero wraz z emigracją wojenną i na razie nie zakorzeniły się jeszcze w pełni.

Nauka magii jest rzeczą łatwą i trudną zarazem. Moc magiczna nie całkiem pochodzi z tego świata. Jak twierdzą czarownicy istnieją dwie płaszczyzny egzystencji: cielesna oraz nadrzędna wobec niej płaszczyzna duchowa. Tą drugą zamieszkuje wiele potężnych bytów, zarówno przyjaznych jak i wrogich człowiekowi. Niektóre z nich były (lub są) czczone przez ludzi jako bogowie. Kwestią sporną jest czy istoty te są osobowe czy nie. Czarownik, wykorzystując moc płaszczyzny duchowej może manipulować światem materialnym na różne sposoby.

W tym celu musi jednak najpierw zdobyć dostęp do niej dostęp. Zazwyczaj (jest to element niezmienny w każdej tradycji) dzieje się tak za sprawą Rytuału Wtajemniczenia. Posiada on bardzo wiele form i jest raczej łatwy do odprawienia. W skrócie polega on na tym, że mag próbuje zwrócić na siebie uwagę Dawnych Bogów, a następnie – gdy nawiąże już z nimi kontakt – przekonuje ich, żeby obdarowali go mocą w zamian za odpowiednią ofiarę. Ofiara ta może mieć różne postaci, zawsze jednak jej dokonanie stanowi trudny akt wielkiego, osobistego wyrzeczenia. Bogowie zwykle żądają rzeczy, które całkowicie zmieniają sposób życia przyszłego adepta: rezygnacji z majątku lub pracy, rozstania z rodziną, samookaleczenia... Bywają jednak czarownicy, którzy potrafią wystrychnąć ich na dudka i proces ofiarowania wykorzystać dla siebie: przykładowo jeden z bardziej medialnych magów, w zamian za magiczną moc przysiągł zerwać z wódką. Inni, zwłaszcza Hitlerowcy idą na skróty. Takim jest ludzka ofiara i związane z nią piętno mordercy. Bogowie akceptują ją niemal automatycznie.

Po przejściu rytuału większość magów szybko odkrywa, że ich życie zmienia się całkowicie, a ich nowa sztuka wymaga dedykacji i poświęcenia. Czasem zdarza się, że siły nadprzyrodzone samemu wybierają osoby, którym powierzą swą potęgę. Dzieje się to jednak tylko w chwilach wielkiego kryzysu.

Czyli właśnie teraz.

Psionika

W odróżnieniu od magii psionika nie jest drogą życia. Jest darem. Źródłem tej mocy jest zestaw specyficznych zmian w ludzkim mózgu, wywoływany najczęściej na skutek mutacji jednego z

chromosomów. Wydaje się, że podobne rezultaty można osiągnąć także innymi metodami, jak np. intensywną terapią niektórymi lekami. W Polsce jednak nigdy nie prowadzono eksperymentów, które mogłyby potwierdzić tą teorię. Według teorii wysnutych przez Ministerstwo X skutkiem mutacji jest częściowe dostosowanie się ludzkiego mózgu do Płaszczyzny Duchowej wykorzystywanej przez magów i co za tym idzie uzyskanie mocy nadprzyrodzonych. Specjaliści z Szaraszki słysząc tą teorię podobno uśmiechali się z politowaniem.

Źródła mutacji nie są w pełni jasne. Większość żyjących w Polsce i Nowej Europie psioników należy do tzw. Pokolenia 1919. Są to najczęściej dzieci poczęte krótko przed lub po Restarcie. Ich pojawienie się było szokiem dla społeczeństwa. Kolejna, duża grupa Psioników prawdopodobnie pojawi się, gdy Pokolenie 1919 doczeka się własnego potomstwa. Wiadomo bowiem (dzięki „wpadce" kilku jego przedstawicieli), że ich zdolności są dziedziczne. Pozostali użytkownicy PSI to ofiary retrowirusa mutacyjnego, morlokowie, u których zdolności psioniczne są dostosowaniem ewolucyjnym oraz mieszkańcy Szaraszki 17, których geneza mocy pozostaje nieznana.

Polska wiedza na temat psioników jest bardzo niepełne. Opiera się na tym, co Ministerstwu X i UMCS Lublin udało się odkryć metodą prób i błędów (a raczej: błędów i błędów), kupić od Morloków i wyszpiegować w Szaraszce. Zwłaszcza w porównaniu z tym ostatnim ośrodkiem badawczym wypadamy blado. Spowodowane jest to przykrym faktem, że w III Rzeczpospolitej za eksperymenty na ludziach dostaje się dożywocie, a nie granty.

„Supermoce" i Ścieżki PSI:

Psioników dzieli się na dwie grupy: „superbohaterów" i psionów. „Superbohaterowie" (to nazwa potoczna, a nie naukowa) to najczęściej ludzie, którzy albo posiadają słaby, mało plastyczny dar, którego nie daje się wyszkolić na tyle, by stali się oni pełnoprawnymi psionami, albo egzotyczny, rzadko spotykany talent, którego metod rozwoju nie udało się jeszcze opracować. Psioni to natomiast osoby, których talent okazał się silniejszy. Lub na tyle częsty, że udało się opracować program szkolenia pozwalający na sensowny rozwój daru. Każdy przedstawiciel tej grupy zaczynał swą karierę jako „superbohater" i z czasem rozwinął swoje umiejętności. W odróżnieniu od magii, która jest uniwersalna dar psioniczny ogranicza się do jednej umiejętności, jak telepatia, psychokineza, kriokineza etc. a kolejne moce to tylko inne techniki jego użycia. Opierając się na danych wywiadowczych z Szaraszki i Dominium Morloków założyć należy, że posiada on przyjmuje około 3000 form i wciąż odkrywane są nowe (najczęściej na zasadzie „jedynego przypadku znanego nauce"). W Polsce opracowano metody szkolenia (tzw. „ścieżki rozwoju osobistego") zaledwie siedmiu najpospoliciej występujących darów, w Szaraszce około 20 następnych.

Narkotyki psioniczne (+2): Zażycie Narkotyków psionicznych zapewnia premię +2 do używania Umiejętności nadprzyrodzonych: Psionika i Supermoce (ale nie Magia) na czas 1 godziny oraz taką samą karę utrzymującą się przez 48 godzin po upływie czasu działania substancji, chyba, że użytkownik zażyje kolejną dawkę. Niepowodzenie odporności na substancję oznacza utratę talentu na 48 po upływie działania narkotyku. **Cena:** 100PLN / 20 dawek

Ludzie mocy a społeczeństwo:

Pojawienie się ludzi mocy wywołało relatywnie duży szok, w efekcie którego czarownicy i różne cudowne dzieci nie schodziły z ekranów telewizyjnych miesiącami. Minęło jednak kilka lat, w trakcie których utracili oni urok nowości i dziś już się ich raczej do Talk-showów nie zaprasza, chyba, że trafi się ktoś naprawdę oryginalny. Sami ludzie mocy odnajdują się w społeczeństwie różnie.

Generalnie większość czarowników nie odnajduje się. Z jednej strony ich moc wymaga (dosłownie)

wyrzeczeń. Z drugiej: ze swej natury magia jest wytrychem dla ludzi poszkodowanych przez los lub pragnących władzy i potęgi. Czary zawsze były bowiem sposobem przechytrzenia rzeczywistości w nieuczciwy sposób, po które sięgano gdy zawodziło wszystko inne. Nie trudno więc zgadnąć, że ogromna część czarowników to różnego rodzaju dziwacy, życiowe rozbitki i generalnie osoby mające opinię „ludzi, którym nic innego nie wyszło." Pozostali najczęściej są źli, mroczni i słuchają metalu. Lubią też dawać do zrozumienia, że kupili od Dawnych Sił straszliwą potęgę, przed którą należy drżeć ze strachu. Jeszcze inni natomiast patrzą mętnym wzrokiem i paplają coś o bioenergii i terapiach jajkiem. Nieliczni, rzeczowi i kompetentni w tym towarzystwie starają się nie rozmawiać o swej mocy świadomi, że koledzy im opinię psują.

Jeśli zaś chodzi o psioników, to patrzą oni na konkurentów z politowaniem. PSI jest darem, dodatkowym talentem, który po prostu się trafia. Większość psionów żyje normalnie, tak, jak zwykli ludzie. Niekiedy mają tendencję do zarozumialstwa i protekcjonalnego traktowania zwykłych ludzi, a czasem wręcz zachowują się jak wybrańcy i nie wiadomo jakie kroki do przodu w ewolucji *homo sapiens.* Wielu innych jest oczywiście normalnych.

Z administracyjnego punktu widzenia wszystkie moce wymagają rejestracji. Istnieje też kilka zawodów, głównie dotyczących doradztwa finansowego, usług ochroniarsko-detektywistycznych i medycyny, które wykonywać można jedynie po otrzymaniu stosownych zezwoleń.

Syndrom Leskiego-Zagórskiego:

Syndrom Leskiego-Zagórskiego to polski wkład w badania nad mocami nadprzyrodzonymi. Odkryty został w roku 1933 gdy czternastoletni podówczas Jan Leski, młody telepata zapragnął nauczyć się u pracującego dla Ministerstwa X czarownika Tadeusza Zagórskiego magii. Obaj adepci dość szybko się porozumieli, w wyniku czego Zagórski pomógł przeprowadzić Leskiemu Rytuał Wtajemniczenia. Efektem była nieoczekiwana eksplozja, w wyniku której Zagórski stracił rękę. Sam Leski wyszedł z wybuchu bez szwanku doznając jednak ciężkiego ataku epilepsji.

Późniejsze eksperymenty wykazały, że próba wypowiedzenia zaklęcia wywołuje bardzo poważne zakłócenia w funkcjonowaniu mocy psioników. Jako, że w procesie udział bierze centralny układ nerwowy zjawisko to jest krytycznie niebezpieczne dla ich zdrowia. Co gorsza z punktu widzenia konwencjonalnej magii to psionika jest zakłóceniem.

Mechanika:
Za każdym razem, gdy psionik lub superbohater posiadający dowolny, magiczny przedmiot, lub znajdujący się pod działaniem dowolnej, pozytywnej, magicznej mocy wykonuje test Zdolności Nadprzyrodzonych automatycznie kończy się on porażką i Sprzężeniem. Za każdym razem, gdy czarownik znajdzie się pod działaniem pozytywnej mocy psionicznej lub urządzenia w jakiś sposób modyfikującego moce psioniczne, każda próba rzucania czarów, jakiej się poddaje automatycznie kończy się porażką i Przeładowaniem.

Magiczne księgi:
Magowie (i tylko magowie) mogą wykorzystywać także magiczne księgi. Te spotyka się w różnych postaciach, od opasłych tomów po ebooki. Każda księga zawiera jedną, dodatkową Moc. Czarownik poświęcając 15 minut na lekturę uzupełniającą może wypowiedzieć zawarte w niej zaklęcie. Otrzymuje jednak karę -4 do testów Magii. Nie może też używać mocy, których wymagań nie spełnia. **Cena:** 5000PLN x Ranga Mocy.

Przedmioty magiczne:
Przedmioty magiczne działają jak dzieła Niesamowitej nauki opisane na stronie 109 *Podręcznika Podstawowego*. Kosztują 1000PLN za każdy pm kosztu aktywowanych Mocy x ich Ranga.

Nowe Moce:

Biała magia
Ranga: Doświadczony
Punkty mocy: 0
Zasięg: Osobisty
Czas trwania: Natychmiastowy
Adepci białej magii wierzą, że każdy ich dobry czyn zostanie po trzykroć wynagrodzony.
Czarownik dysponujący tą mocą może zamienić Fuksa na 5pm.
Jeśli uzyska przebicie otrzymuje 10pm.

Blackout
Ranga: Weteran
Punkty mocy: 2-4
Zasięg: 24/48/96
Czas trwania: Godzina
Psionik generuje bardzo silne wyładowanie elektromagnetyczne przepalające wszelkie obwody scalone i bezpieczniki na sporym obszarze. Połóż w miejscu trafienia Duży Wzornik Wybuchu. Wszystkie obiekty napędzane prądem elektrycznym w obszarze działania otrzymują 2k6 obrażeń (3k6, jeśli wpłacisz dodatkowe 2pm oraz +1k6 za każde przebicie) traktowane jako Broń ciężka i ignorujące Pancerz.

Błyskawica
Moc ta działa jak moc *Pociski* opisana na stronie 117 *Podręcznika Podstawowego*.

Bomba Zagórskiego
Ranga: Weteran
Punkty mocy: 3
Zasięg: 24/48/96
Czas trwania: 3 (1 / rundę)
Czarownik wykorzystuje zakłócenia, jakie wywołują czary w mocach psionmików przeciwko nim. W efekcie w jeden, wskazany przez niego cel uderza pocisk czarodziejskiej energii zadający 2k8 obrażeń (+1 k8 za Przebicie). Atak ten ignoruje pancerz oraz wszelkie formy obronnych mocy psionicznych (za wyjątkiem *Pola antymagii*).
Rzucający *Bombę Zagórskiego* na osoby chronione *Polem antymagii* otrzymuje wywoływaną przez nie karę do testów Umiejętności Nadprzyrodzonej. Poza tym moc ta (jeśli uda się jej użyć) działa normalnie.
Moc ta wpływa jedynie na psionów (w tym superbohaterów i psionów szczątkowych) oraz istoty psioniczne jak np. Poltergeisty. Nie działa natomiast na inne istoty nadprzyrodzone, zwykłych ludzi i - w szczególności - Rakszasy (ponieważ nie są one psionami).

Chwytak magnetyczny
Moc ta jest wariantem mocy *Ścianołaz*. Psionik poruszać się może jedynie po metalowych konstrukcjach. Na potrzeby 40:1 uznaje się, że każdy budynek wyższy niż 3 piętra posiada w ścianach stalowe dźwigary, które umożliwiają psionowi wspinaczkę.

Ciągnij / pchaj
Ranga: Nowicjusz
Punkty mocy: 1
Zasięg: Spryt x 2
Czas trwania: Chwila
Użytkownik tej mocy wywołuje impuls energii kinetycznej przesuwając ku sobie (lub odsuwając od siebie) wybrany przedmiot. Ten porusza się na dystans równy Sprytowi użytkownika. Psion może

tym sposobem poruszać obiekty o maksymalnej masie równej swojej Umiejętności Nadprzyrodzonej x 10 (x 20 jeśli cel ma koła, lub porusza się po ułatwiającej ruch powierzchni jak np. lód).
Celem wprawienia w ruch istoty żywej Psion musi wykonać test przeciwstawny swojej Umiejętności nadprzyrodzonej przeciwko Zręczności ofiary.

Czarny rytuał
Ranga: Nowicjusz
Punkty mocy: 0
Zasięg: Osobisty
Czas trwania: Natychmiastowy
Czarownik wykrzykuje bluźniercze zaklęcie i podcina gardło ludzkiej istocie. Gdy ta umiera odzyskuje ilość pm równą Wigorowi ofiary x swoja Ranga. Masowe stosowanie tej mocy jest jedną z główną przyczyną czarnoksięskiej supremacji III Rzeszy.
Bohaterowie, jako postacie koniec końców pozytywne nie mogą stosować tej mocy.

Człowiek – bateria
Ranga: Nowicjusz
Punkty mocy: 1-4
Zasięg: Dotyk
Czas trwania: Godzina
Psion produkuje energię elektryczną w ilości niezbędnej do zasilania jednego urządzenia. Jej ilość zależy w dużej mierze od tego, jak wiele pm wydał. Tak więc za 1p. Zasilać można latarkę lub żarówkę, 2 pozwalają na naładowaniu np. telefonu komórkowego czy aparatu cyfrowego albo oddanie jednego strzału z broni laserowej lub podobnej 3: pralki lub komputera, 4 do zasilania samochodu elektrycznego.
Każde uzyskane przebicie pozwala na przedłużenie działania tej mocy o jedną godzinę.

Człowiek – wariograf
Ranga: Nowicjusz
Punkty mocy: 3
Zasięg: Spryt x 2
Czas trwania: 30 minut
Psion bardzo uważnie przygląda się procesom życiowym obserwowanej osoby i powodowanym przez nagły stres zmianom w nich, podobnie, jak czyni to wariograf. Dzięki temu jest w stanie wyczuć, gdy twój rozmówca świadomie kłamie.

Defleksja
Ranga: Weteran
Punkty mocy: 4+X
Zasięg: Osobisty
Czas trwania: 30 minut
Psion wpływa na ruch uderzających w jego ciało pocisków i zmieniając ich wektor na odwrotny. Jeśli w momencie, w którym działa ta moc zostanie trafiony z broni palnej lub w trakcie walki wręcz może wydać 1 p. mocy i jako Akcję darmową wykonać test swojej Umiejętności Nadprzyrodzonej o takim samy PT, jaki wykonywał napastnik. Jeśli ten się powiedzie atak zostaje przekierowany w napastnika. Nie zmienia to oczywiście faktu, że użytkownik tej mocy został skutecznie trafiony i normalnie rozlicza obrażenia.
Moc ta wpływa jedynie na obiekty materialne, jak miecze, kule, strzały etc. Nie chroni przed wybuchami, działaniem miotaczy ognia, broni laserowej etc.

Detektor metalu

Ranga: Nowicjusz
Punkty mocy: 2
Zasięg: Osobisty
Czas trwania: Godzina
Ciało elektrokinetyka zaczyna wytwarzać fale elektromagnetyczne przyciągające metal. Dzięki obserwacji ich zachowania użytkownicy staje się świadomy obecności wszelkich, metalowych przedmiotów (nawet niewidocznych dla jego oczu) w promieniu 3 od jego osoby. Wykrywa więc obecność stalowych dźwigarów i kabli elektrycznych w ścianach budynków, min przeciwpiechotnych, rur i skarbów zakopanych w ziemii, pistoletu pod płaszczem płatnego zabójcy i drobnych w jego kieszeni...
Zasięg mocy rośnie o kolejne 3 za każde uzyskane Przebicie.

Dotyk wampira
Ranga: Nowicjusz
Punkty mocy: 2
Zasięg: Osobisty
Czas trwania: 3 (1 / rundę)
Dłonie czarownika przemieniają się w magiczne narzędzie śmierci, a sam jego dotyk wystarcza, by wywołać zgon. Atakując bez broni czarownik zadaje obrażenia równe swojej Sile + Umiejętności nadprzyrodzonej. Dodatkowo, jeśli czarownikowi tym sposobem uda się zadać Rany może wyleczyć tyle samo Ran u siebie wysysając życie z przeciwnika.

Działaj złomie!
Ranga: Doświadczony
Punkty mocy: 3-9
Zasięg: Dotyk
Czas trwania: Godzina
Elektrokinetyk wymusza prawidłowy (jego zdaniem) obieg prądu w dowolnym urządzeniu. W efekcie to zaczyna pracować tak, jakby nigdy nie uległo awarii i było fabrycznie nowe. Urządzenie musi jednak posiadać wszystkie części i elementy niezbędne do jego działania (choć niekoniecznie muszą one być sprawne). Tak więc psion może uruchomić telewizor z rozbitym kineskopem, lecz nie samochód bez kół.
Zasadniczo skuteczność mocy zależy od ilości wydanych pm. Za 3 psion jest w stanie naprawić przedmiot mieszczący się w dłoni, za 6: nie większy od człowieka, za 9: obiekt wielkości samochodu.
Psioniczna wersja mocy wpływa jedynie na przedmioty elektryczne, w których generalnie problemem jest nieprawidłowy przebieg prądu. Psion jest więc w stanie naprawić np. elektryczny samochód, którego silnik został zalany, lecz nie taki, w którym doszło do awarii wału korbowego. Magiczna wersja wpływa także na uszkodzenia mechaniczne.
Każde uzyskane przebicie wydłuża czas działania mocy o 10 minut.

Działko Gaussa
Ranga: Weteran
Punkty mocy: 10
Zasięg: 24/48/96
Czas trwania: Natychmiastowy
Psionik wykorzystuje powietrze atmosferyczne i swą moc do wytworzenia cewki solenoidowej i uzyskania w niej ogromnej mocy jednorodnego pola elektromagnetycznego. Umieszczony w nim dowolny, mały przedmiot (kamyk, nabój, gwóźdź) zostaje wystrzelony z gigantyczną prędkością. Atak ten zadaje 2 kostki obrażeń równe stopniowi Umiejętności nadprzyrodzonej Psiona, traktowany jest jakby miał PP: 30 (+5 za każde uzyskane Przebicie) i był Bronią ciężką.

Dotyk śmierci
Ranga: Doświadczony
Punkty mocy: 3
Zasięg: Dotyk
Czas trwania: chwila
Psion dotyka ciała swego przeciwnika i sprawia, że jego krew zaczyna płynąć w odwrotnym kierunku rozrywając jego serce i płuca. Jeśli użytkownik wykona test swojej Umiejętności nadprzyrodzonej przeciwko Wigorowi przeciwnika ten natychmiast umiera.
Moc ta działa jedynie na Blotki.
Uzyskane Przebicie sprawia, że przeciwnik testuje Wigor -2.

Elektromagnetyzm
Generowane przez elektrokinetyka pole magnetyczne pozwala mu przesuwać z dużą dokładnością przedmioty. Moc ta działa jak moc *Telekineza* opisana na stronie 119 *Podręcznika Podstawowego* przy czym wpływa jedynie na obiekty wykonane z metalu lub mające metalowe części.

Elektryczny dotyk
Moc ta jest wariantem mocy *Grom*. Wpływa jedynie na ataki bronią do walki wręcz i ataki bez broni.

EKG
Ranga: Nowicjusz
Punkty mocy: 1
Zasięg: Dotyk
Czas trwania: Chwila
Elektrokinetyk symuluje elektrokardiograf by sprawdzić stan zdrowia jednej, dotykanej przez siebie istoty. Wiedząc, co dokładnie jej dolega może podjąć skuteczną próbę leczenia. On, lub opiekujący się badaną postacią lekarz otrzymuje premię +2 do testów Leczenia (+4 jeśli uzyska Przebicie).

EMP
Moc ta działa jak moc *Pociski*. Generowane przez psionika fale elektromagnetyczne zadają jednak obrażenia wyłącznie robotom i obiektom elektrycznym. Atak tą mocą ignoruje pancerz i traktowany jest jako Broń ciężka.

Fatality!
Ranga: Weteran
Punkty mocy: 4
Zasięg: Spryt x 2
Czas trwania: chwila
Ta moc jest jednym z „osiągnięć” szaraszkowej Agencji. Psion sięga po swój dar i zabija wybraną osobę. Telepata sprawia, że ta ogarnięta samobójczymi myślami wiesza się na pasku. Specjalista od teleportacji przenosi jej jakiś ostry przedmiot prosto w serce, a telekinetyk zwyczajnie ukręca jej głowę. Psion wykonuje test swojej Umiejętności nadprzyrodzonej przeciwko Duchowi (Telepata) lub Wigorowi (reszta) celu. Jeśli mu się powiedzie cel umiera. Każde uzyskane przebicie pozwala uśmiercić dodatkowy cel.
Moc ta działa jedynie na Blotki (figury mają za silne charaktery, żeby tak łatwo je zgładzić). Nie wpływa na Roboty, Konstrukty i Nieumarłych.

Forma roju:
Czarownik dysponujący mocą *Zmiennokształtność* i rangą Weterana może przybrać postać Roju.

Gąszcz cierni

Ranga: Nowicjusz
Punkty mocy: 4
Zasięg: Spryt x 2
Czas trwania: Trwały
Czarownik nakazuje roślinom wyrosnąć z dowolnego, wskazanego im podłoża (także stali i betonu). Te natychmiast wyrastają splątanym, ciernistym gąszczem. Połóż w punkcie, na który rzucane jest zaklęcie Duży Wzornik Wybuchu. Teren pod nim traktowany jest jako Trudny. Uzyskanie przebicia pozwala na położenie 2 takich wzorników.

Iluzje
Ranga: Nowicjusz
Punkty mocy: 1-4
Zasięg: Spryt x 2
Czas trwania: 30 minut
Moc ta powołuje do istnienia halucynacyjne obrazy osób, istot, przedmiotów i obiektów. Generalnie stworzony przez nią obiekt zależny jest od umiejętności użytkownika i ilości wydanych pm. Tak więc wydając 1 można powołać do istnienia niewielki przedmiot np. zdjęcie, telefon komórkowy czy granat, wydając 2: obiekt sięgający człowiekowi do pasa np. stół czy krzesło, 3: mniej – więcej równy wielkością człowiekowi jak np. iluzoryczna ściana zakrywająca drzwi czy nieistniejący pies obronny, 4: obiekt większy od człowieka np. samochód, słoń lub czołg. Skomplikowanie iluzji zależy od wprawy użytkownika mocy. Tak więc:
- Nowicjusz: może powołać do istnienia tylko oddziałujące na zmysł wzroku, nieruchome iluzje.
- **Doświadczony:** może sprawić, że jego iluzje poruszają się lub by wydawały dźwięki (lecz nie obie te rzeczy naraz).
- **Weteran:** tworzy iluzje obiektów zarazem ruchomych, jak i wytwarzających dźwięki.
Iluzje istnieją jedynie w umysłach patrzących, nie mogą więc powodować ran, nie są więc dostrzegane przez stwory nie posiadających własnych mózgów jak zombie czy roboty.

Karateka umysłu
Ranga: Nowicjusz
Punkty mocy: 1
Zasięg: Spryt x 2
Czas trwania: chwila
Telepata generuje krótkie, precyzyjne impulsy energii kinetycznej używając ich jak broni. Moc w zasadzie posiada trzy zastosowania:
- Cios: Impuls mocy przybiera postać krótkiego ciosu, tak, jakby Psion strzelił przeciwnika w ryj. Jako kości obrażeń używa swojej Umiejętności nadprzyrodzonej, a nie Siły
- **Zakłócenie równowagi:** Psion za pomocą swej mocy szybko szarpie lub popycha swego przeciwnika, tak, że ten traci równowagę. Wykonaj rzut Umiejętności nadprzyrodzonej przeciwko jego Zręczności. Jeśli ci się powiedzie przeciwnik przewraca się na ziemię.
- **Wykręcenie ręki:** Telekinetyk chwyta przeciwnika za rękę swą mocą i wykręca ją, zmieniając linię strzału. Schwytany otrzymuje karę -2 do jednego ataku w walce wręcz lub dystansowej. To użycie mocy jest akcją darmową.
- **Klincz:** Psion chwyta swą mocą broń przeciwnika i stara się uniemożliwić mu parowanie ciosów. Do końca tury przeciwnik w trakcie walki wręcz traktowany jest tak, jakby był nieuzbrojony.
- **Rzucanie:** Psion może zastąpić do końca tury umiejętność Rzucanie swoją Umiejętnością Nadprzyrodzoną.
- **Blok:** Do końca tury Psion może do obliczania Obrony zastąpić Walkę swoją Umiejętnością Nadprzyrodzoną i traktowany jest jak uzbrojony.
- Manipulacja telekinetyczna: Psion może używać tej mocy do manipulowania przedmiotami na odległość, tak, jak mocy Telekineza, jednak ich waga nie może przekraczać 2.

Kontrola pogody
Ranga: Doświadczony
Punkty mocy: 10
Zasięg: w promieniu kilku kilometrów od postaci
Czas trwania: doba
Wykorzystując tą moc czarownik nagina warunki atmosferyczne panujące wokół niego sprawiając, że te stają się bardziej odpowiednie dla jego celów. Pojedyncze rzucenie tego zaklęcia zmienia pogodę o 1 stopień. Proces jest długotrwały i zajmuje około 15 minut. Przez zmianę pogody o 1 stopień rozumie się:
- Zwiększenie lub zmniejszenie temperatury: o 10 stopni (do maksymalnie +30 lub minimalnie -30) lub też, jeśli temperatura przekracza 30 stopni: o 3 stopnie (do maksymalnie 45). Temperatura działa zgodnie z zasadami ze strony 85 *Podręcznika Podstawowego*, z tą różnicą, że w mrozie przekraczającym 20 stopni Celsjusza przestaje działać elektronika.
- Zwiększyć lub zmniejszyć zamglenie: Czarownik może przesunąć zamglenie o 1 stopień na skali Stan Normalny – Mgła – Gęsta mgła. Mgła powoduje karę -2 do testów Spostrzegawczości oraz Strzelania. Gęsta: -4 do testów Spostrzegawczości i Strzelania. Kary te kumulują się z karami wynikającymi z Ciemności.
- Zmniejszyć lub zwiększyć opady atmosferyczne: Czarownik może przesunąć opady o 1 stopień na skali Brak opadów – Deszcz / Śnieg – Deszcz nawalny / Śnieżyca. Deszcz zapewnia karę -1 do Spostrzegawczości oraz Strzelania, gasi niewielkie płomienie oraz po 15 minutach przemacza każdy nieosłonięty obiekt. Deszcz nawalny powoduje natychmiastowe przemoczenie, gasi nawet duże płomienie oraz zwiększa wysokość kar do 2.
Opady śniegu nie gaszą ognia jednak powodowane przez nie kary wynoszą (kolejno) +2 i +4. Dodatkowo Śnieg po godzinie przysypuje ślady (a śnieżyca zaciera je natychmiast) powodując karę -4 do testów Tropienia.
Kary powodowane przez opady atmosferyczne kumulują się z karami wywoływanymi przez Ciemność.
- Wywołać lub uciszyć wiatr: Czarownik wpływa na podmuchy wiatru przesuwając ich skalę o 1 na skali Pogoda bezwietrzna – Wicher – Wichura lub zmieniając jego kierunek. Podczas wichru Tempo wszystkich istot maleje o 1, gdyż silne podmuchy grożą ich przewróceniem. Podczas wichury: o 2. Dodatkowo wszystkie testy Pilotowania wykonywane są z karą -2 (Wicher) lub -4 (Wichura).
Jeśli czarownik uzyska przebicie efekty zaklęcia pojawiają się natychmiast.

Królik z kapelusza
Ranga: Nowicjusz
Punkty mocy: 1 za każdy 1 punkt wagi wyjmowanego przedmiotu.
Zasięg: Osobisty
Czas trwania: Natychmiastowy
Czarownik sięga przez czas i przestrzeń, a w jego rękach pojawia się dowolny przedmiot (np. pistolet, granat, butelka piwa), stanowiący jego własność, niezależnie jak daleko się wcześniej od niego znajdował. Czarownik musi być zdolny unieść ten przedmiot jedną ręką.
Za każde uzyskane przebicie czarownik może wyjąć „znikąd" kolejny obiekt o takiej samej lub mniejszej wadze.

Lokalizacja
Ranga: Weteran
Punkty mocy: 4
Zasięg: Osobisty
Czas trwania: 3 (1/rundę)
Aby użyć tej mocy psion musi posiadać jakiś łącznik z jej celem. Łącznikiem tym może być jego fragment (np. nabój wystrzelony z pistoletu, którym dokonano zabójstwa, włos człowieka) lub

przedmiot silnie nacechowany emocjonalnie (np. fotografia zaginionej dziewczyny przechowywana przez jej chłopaka). Użytkownik jest w stanie natychmiast poznać położenie obiektu z którym ma łącznik.

Luka pamięci
Ranga: Nowicjusz
Punkty mocy: 3
Zasięg: Spryt x 2
Czas trwania: Chwila
Telepata wykonuje test swojej Umiejętności madprzyrodzonej przeciwko Duchowi ofiary (Moc wpływa na jeden cel +1 za każdy, dodatkowo wydany pm lub 4 osoby za przebicie) i zakłóca działanie jej pamięci długoterminowej. Jeśli powiedzie mu się rzut cel zapomina ostatnie 10-15 minut, psionika i wszystkich jego towarzyszy.

Magia snów
Ranga: Weteran
Punkty mocy: 10
Zasięg: Osobisty
Czas trwania: do momentu obudzenia
Czarownik wypowiada zaklęcie i kładzie się spać. Gdy śpi jego duch wędruje swobodnie. Korzystając z tego zaklęcia czarownik może odwiedzić dowolne miejsce, tak, jakby był tam osobiście. Miejsce to tylko mu się śni, nie może wchodzić więc w interakcję ze znajdującymi się tam ludźmi, jednak jest ono odwzorowane w stu procentach i może oglądać przedmioty. Alternatywnie czarownik może odwiedzić dowolną inną, śpiącą w tym samym czasie istotę i wejść z nią w interakcję. Wszystkie zdarzenia mają jednak miejsce tylko we śnie. Czarownik może więc przekazać komuś wiadomość lub wypytać ją o dowolną kwestię, jednak nie może rozmówcy zabić ani zostawić mu prezentu...

Nóż psioniczny*
Moc ta jest wariantem mocy *Pociski* opisanej w *Podręczniku Podstawowym* na stronie 117. Nóż Psioniczny uderza wprost w układ nerwowy celu, ignorując Pancerz i Osłonę. Użytkownik musi jednak jakiś sposób widzieć swój cel, by go zaatakować. Moc nie działa na stworzenia nie posiadające układów nerwowych, jak roboty czy zombie.

Ostrze
Ranga: Nowicjusz
Punkty mocy: 3
Zasięg: Osobisty
Czas trwania: 3 (1 / 3 rundy)
Warianty: Ognisty miecz, Kosa śmierci, Lodowy bicz, Czarne ostrze klęski etc.
W ręku czarnoksiężnika pojawia się utkane z magicznej energii ostrze, zwykle (choć niekoniecznie) w kształcie miecza. Ostrze zadaje obrażenia równe Spryt + Umiejętność nadprzyrodzona rzucającego.

Piorun kulisty
Moc ta jest wariantem mocy *Wybuch* opisanej na stronie 121 *Podręcznika Podstawowego*.

Pismo automatyczne
Ranga: Weteran
Punkty mocy: 4
Zasięg: Osobisty
Czas trwania: Natychmiastowy

Psionik spycha siebie w głąb umysłu i pozwala działać swojej intuicji, a palcom swobodnie pisać. W efekcie jest w stanie odgadnąć dowolny ciąg znaków stanowiących hasło dostępu, kod, PIN, numer telefonu, rejestrację samochodową, adres email lub WWW albo podobną kombinacje. Przełamując zabezpieczenia użytkownik rzuca przeciwko nim jednocześnie kostką Ducha i kostką Umiejętności nadprzyrodzonej.

Poduszka magnetyczna
Psion wytwarza między sobą, a podłożem silną poduszkę magnetyczną, dzięki czemu unosi się w powietrzu. Moc ta działa jak moc *Lot* opisana na 113 stronie *Podręcznika Podstawowego.*

Pole antymagii:
Ranga: Weteran
Punkty mocy: 4
Zasięg: Osobisty
Czas trwania: 3 (1 / rundę)
Moce psioniczne stanowią potężne zakłócenie w działaniu magii i vice versa. Osiągając wysoki poziom opanowania swojego daru psion uczy się jak używać swą największą wadę jako zaletę. Otacza się falą magicznych zakłóceń. Rzucanie zaklęć na psiona i wszystkie istoty w promieniu 3 od jego osoby jest trudniejsze o -4. Dodatkowo podczas działania tej mocy jest Przerażający dla wszystkich istot magicznych w rodzaju smoków, upiorów, gigantycznych pająków etc.
Każde przebicie sprawia, że trudność rośnie do -8.
Mocy tej może nauczyć się każdy psionik, niezależnie od ścieżki. Mogą wybierać ją także superbohaterowie.

Prekognitywny atak
Ranga: Nowicjusz
Punkty mocy: 1-4
Zasięg: Osobisty
Czas trwania: 1 akcja
Psion wykorzystuje swą moc, by przewidywać działania przeciwnika i jego zachowanie oraz, co za tym idzie: najlepszy moment i kont oddania strzału. Psionik może, jako Akcję darmową wydać 1 do 4 pm dodając taką samą wartość do swojego rzutu na atak w Walce wręcz lub Dystansowej. Alternatywnie, wydając 2pm Psion może zignorować na potrzebę jednego ataku kary wynikające z Osłony celu oraz czynników ograniczających widoczność (np. Zasłony dymnej, Półmroku, Mroku lub Całkowitej ciemności).
Uzyskane przebicie pozwala podwoić premię uzyskaną za wydane pm do (maksymalnie) +4.

Prekognitywny unik
Ranga: Nowicjusz
Punkty mocy: 1-4
Zasięg: Osobisty
Czas trwania: Chwila
Psionik przewiduje w którym momencie i z jakiego kierunku nadejdzie następny cios oraz w którą stronę i jak najlepiej będzie uskoczyć. W chwili, gdy Psionik jest atakowany w walce wręcz lub dystansowej może wydać punty mocy jako Akcję darmową, by uaktywnić tą moc. Jego Obrona w walce wręcz i PT trafienia w walce dystansowej rosną dla tego jednego ataku o ilość wydanych pm (maksymalnie +4).
Przebicie powoduje że Obrana i PT trafienia rosną o +2 za każdy wydany Punkt Mocy (do maksymalnie +4).

Przejście bez śladu
Ranga: Nowicjusz

Punkty mocy: 3
Zasięg: Osobisty
Czas trwania: 3 (1 / rundę)
Po wypowiedzeniu zaklęcia czarownik porusza się nie pozostawiając żadnych śladów (poza ewentualnymi zniszczonymi, brakującymi lub porzuconymi przedmiotami). Jego buty nie odciskają się na trawie czy śniegu, a na gałęziach nie pozostają nitki z jego ubrania. Nie zostawia też mikrośladów, nie gubi włosów dających się poddać analizie DNA i nie pozostawia odcisków palców.
Należy zauważyć jednak, że brak śladów na miejscu zbrodni również jest swego rodzaju wskazówką.

Psioniczna niewidzialność*
Moc ta jest wariantem mocy Niewidzialność opisanej na stronie 115 *Podręcznika Podstawowego*. Telepata wpływa na umysły i myśli osób postronnych, sprawiając, że te go zwyczajnie ignorują. Ten wariant mocy nie wpływa jednak na maszyny, kamery i istoty pozbawione umysłów.

Psuj
Ranga: Doświadczony
Punkty mocy: 3
Zasięg: Spryt x 2
Czas trwania: Chwila
Psion wykorzystuje swą dość pobieżną wiedzę o budowie maszyn oraz wrodzony dar, żeby zepsuć jedno, widziane przez siebie urządzenie. Szarpnięciem mocy wyrywa wtyczkę z kontaktu, ukręca przewód paliwowy w silniku samochodu, abo zmusza pistolet wroga do zacięcia się. Psion zadaje obrażenia swojej Umiejętności nadprzyrodzonej dowolnemu obiektowi (wliczając w to roboty i pojazdy). Obrażenia te ignorują Pancerz i Wytrzymałość.
Moc ta nie działa na przedmioty składające się z mniej, niż 4 elementów. Uszkodzony tak przedmiot nie nadaje się do wykonywania normalnych funkcji (np. drzwi nie dają się otworzyć, samochód nie jeździ, granatnik nie strzela, granat nie wybucha).

Radio
Ranga: Nowicjusz
Punkty mocy: 1-4
Zasięg: Dotyk
Czas trwania: 30 minut.
Elektrokinetyk używa swej mocy do generowania sygnału radiowego, a ciała jako anteny. Może łączyć się z innymi odbiornikami, podsłuchiwać je lub zagłuszać. Do ewentualnych testów używa swojej Umiejętności nadprzyrodzonej: Psiona.
Użytkownik tej mocy nie może odbierać ani nadawać transmisji szyfrowanych. Ludzki umysł po prostu za słabo radzi sobie z przeliczaniem funkcji asymetrycznych w czasie rzeczywistym. Może je jednak zagłuszać.
Moc transmisji zależy od wydanych pm. Za 1 jest ona porównywalna do radiostacji słuchawkowej (pozwala też odbierać dowolny sygnał), za 2 do Walkie talkie, za 3 do Plecakowej i za 4 do Przenośnej.

Rentgen
Ranga: Nowicjusz
Punkty mocy: 2
Zasięg: Osobisty
Czas trwania: 3 (1/2 rundy)
Psion jest zdolny widzieć przez mury, tak, jakby jego oczy emitowały promieniowanie przenikliwe. Dostrzega obiekty znajdujące się za ścianami i przeszkodami (maksymalna grubość przeszkód to 1

metr) oraz w ich wnętrzu, pod ubraniami i w zamkniętych pojemnikach. Moc ta nie jest w stanie spenetrować metalowych barier.

Runy
Ranga: Nowicjusz
Punkty mocy: 4 + Koszt dodatkowego zaklęcia
Zasięg: Dotyk
Czas trwania: trwały
Moc tą należy wykorzystać w połączeniu z dowolną inną mocą, płacąc ich wspólny koszt. Czarownik za pomocą dowolnego narzędzia wypisuje formuły zaklęć na podłodze lub dowolnych drzwiach. Każdy, kto przejdzie po tak naniesionych runach, lub otworzy tak zabezpieczone drzwi automatycznie staje się celem zapisanej na nich mocy.
Zaklęcie run utrzymuje się dowolnie długo, jednak wygasa po jednym użyciu. Dopóki czar nie zostanie zużyty (lub czarownik go nie odwoła) czarownik nie może odzyskać wydanych pm.

Sztorm psioniczny*,
Moc ta jest wariantem mocy *Wybuch* opisanej w *Podręczniku Podstawowym* na stronie 121. Sztorm uderza jednak wprost w układy nerwowe celów, ignorując Pancerz i Osłonę w tym także te gwarantowane przez pojazdy. *SS Ubermensch* czasem używa jej do walki z koalicyjnymi wozami bojowymi. Moc nie działa na istoty nie posiadające układów nerwowych jak roboty czy zombie.

Taser
Z dłoni psionika wystrzeliwuje łuk elektryczny o ładunku na tyle dużym, by zwalić z nóg dorosłego mężczyznę. Moc ta działa jak *Oszołomienie* opisana na stronie 117 *Podręcznika Podstawowego*.

Telepatia:
Ranga: Nowicjusz
Punkty mocy: 1
Zasięg: 100m x ranga
Czas trwania: 10 minut
Telepata nawiązuje dwustronny kontakt umysłowy z dowolną istotą inteligentną w zasięgu działania. Mogą wymieniać między sobą myśli tak, jakby rozmawiali nie używając jednak słów czy gestów. Za każdy dodatkowo wpłacony pm Telepata może przyłączyć do rozmowy 1 dodatkową osobę (2 za Przebicie).

Trzecia ręka
Ranga: Doświadczony
Punkty mocy: 2 za każdą rękę
Zasięg: Osobisty
Czas trwania: Specjalny
Psion uczy się na tyle precyzyjnie posługiwać swoją mocą, że zastępu mu ona rękę. Moc ta jest permanentna. Psionik posiada jedną, dodatkową, „niewidzialną” kończynę, pomagającą mu w pracy. Dzięki temu może np. jednocześnie prowadzić samochód obiema rękoma trzymając kierownicę i strzelać z pistoletu.
Za każde uzyskane przebicie otrzymuje 2 dodatkowe „ręce”.

Uziemienie
Moc ta jest wariantem mocy *Ochrona przed żywiołem*. Wpływa jedynie na efekty oparte na elektryczności.

Wezwanie Sojusznika:
Moc ta działa, jak opisana w *Patch 2.0* z tą różnicą, że czarownik dodatkowo może sprowadzać

następujące stwory:

Koszt	Ranga	Przywoływane stwory
3	Nowicjusz	Jeleń, Koń pod siodło, Kruk, Muł, Orzeł, Pies / Wilk, Ryś, Sokół etc.
4	Doświadczony	Aligator, Byk, Dzik, Koń bojowy, Lew, Mutopies, Niedźwiedź, Rekin: średni ludojad, Wąż dusiciel, Wąż jadowity
5	Weteran	Anioł, Demon, Duch, Raptor, Rekin: żarłacz biały, Rój
6	Heros	Alozaur, Mutotygrys
7	Legenda	Smok, Tyranozaur

Wyczucie sekretów
Ranga: Doświadczony
Punkty mocy: 4
Zasięg: Spryt x 2
Czas trwania: Natychmiastowy
Psion wykonuje test Umiejętności nadprzyrodzonej przeciwko wartości Ducha celu. Jeśli mu się powiedzie poznaje wszystkie Zawady danej osoby, jednak nie jest w stanie powiedzieć nic na temat związanych z nimi szczegółów. Może więc stwierdzić „wyczuwam, że posiada jakąś Fobię" jednak nie może stwierdzić co jest jego obiektem strachu.

Wyginanie łyżeczek
Ranga: Nowicjusz
Punkty mocy: X
Zasięg: Spryt x 2
Czas trwania: Natychmiastowy
Telekinetyk za pomocą swej mocy wygina przedmioty nadając im dowolny kształt. Przedmioty pozbawione naturalnej giętkości łamią się. Efekt zależy od ilości wydanych pm oraz jego rangi.
1p. (Nowicjusz): Przedmioty niewielkie lub wykonane z giętkich materiałów np. łyżka, widelec, nóż, gwóźdź, bagnet na karabinie wroga.
2p. (Doświadczony): Przedmioty średniej wielkości np. gazrurka, drut zbrojeniowy, lufa karabinu
4p. (Weteran): Przedmiot dużej wielkości np. latarnia uliczna, szyna kolejowa, lufa czołgu
Za każde przebicie postać może wygiąć kolejny przedmiot.

Wygnanie i Zombie:
Obie moce w 40:1 dostępne są na randze Nowicjusz. Dodatkowo *Zombie* kosztuje 1 Punkt Mocy.

Wyszukiwarka umysłów
Ranga: Doświadczony
Punkty mocy: 4
Zasięg: Osobisty
Czas trwania: Chwila
Telepata wchodzi w umysł najbliższej osoby i – jak crawler wyszukiwarki internetowej – kategoryzuje jego zawartość, a następnie, używając go jak wzmacniacza przeskakuje do głów kolejnych osób, w poszukiwaniu interesujących go informacji.
Telepata może poszukiwać danych w głowach swoich celów tak, jakby szukał ich w internecie. Oczywiście nie potrzebuje w tym celu posiadać komputera, a do rzutu wykorzystuje poziom swojej Umiejętności nadprzyrodzonej zamiast Hackingu.

Wzrok czarnoksiężnika

Ranga: Nowicjusz
Punkty mocy: 2
Zasięg: Osobisty
Czas trwania: 10 minut
Czarownik otwiera oczy na nadprzyrodzony świat. Od tego momentu postrzega magię i istoty magiczne. Wszystkie obiekty magiczne i psioniczne (wliczając w to przedmioty mocy i istoty) jawią mu się otoczone aurą mocy (nie jest jednak w stanie dostrzec jaka to moc). Co więcej czarownik jest w stanie dostrzegać też obiekty w naturalny sposób niedostępne dla ludzkiego wzroku, jak krążące w okolicy, zdematerializowane duchy czy demony oraz inne tego typu byty. Widzi prawdziwe oblicza wszelkich istot zmiennokształtnych oraz ignoruje działanie mocy *Iluzje, Przebranie, Niewidzialność* oraz podobnych efektów.

Zwierzęcy szpieg
Ranga: Doświadczony
Punkty mocy: 4
Zasięg: Spryt x 2
Czas trwania: 1 godzina
Na wezwanie czarownika stawia się dowolne zwierze (najpewniej kruk, nietoperz, lub coś w tym guście). Uda się on do wskazanego mu miejsca i będzie śledził dowolną istotę. Czarownik posiada łączność telepatyczną z wezwanym stworzeniem i widzi to wszystko, co ono.
Każde uzyskane przebicie wydłuża czas działania zaklęcia do 1 doby lub tworzy dodatkowego szpiega.

Bestiariusz:

Nowe Zasady:

Robot:
Część opisywanych niżej istot traktowanych jest jako roboty. Wszystkie one charakteryzują się następującymi cechami:
- **Psychologia maszyn:** Roboty istnieją po to, by służyć ludziom. Nie mają wolnej woli, wykonują zadania zlecone im przez programistów i właścicieli. Większość z nich posiada na tyle wysokie SI, że jest w stanie znaleźć najbardziej optymalne wyjście z sytuacji, zdolna jest planować samodzielnie zadbać o swoje istnienie oraz sprawne funkcjonowanie. Nigdy jednak nie rezygnują z wydanych im poleceń i traktują je całkowicie literalnie. Nie zastanawiają się też specjalnie nad ich sensem (a co najwyżej nad najbardziej sprawną ich realizacją).
Większość robotów w Zonie ma za zadanie podtrzymywać sprawne funkcjonowanie infrastruktury miejskiej miast oraz chronić ich dawno zmarłych mieszkańców i ich dobytek przed „uzbrojonymi grupami przestępców”.
- **Nieulękły:**
- **Sensory:** Roboty orientują się w otoczeniu dzięki szeregowi sensorów. Widzą więc bez problemu w ciemnościach, jednak duże źródła ciepła (np. ogniska, flary) mogą je oślepiać.
- **Ekosystem:** Do podtrzymania sprawnej pracy robotów miejskich niezbędna jest duża infrastruktura. Ta nazywana jest „Ekosystemem” i składa się z szeregu elementów, począwszy od zdalnych centrów dowodzenia, przez dyżurne roboty naprawcze, zautomatyzowane warsztaty produkcyjne wytwarzające nowe maszyny, urządzenia dbające o sprawność dostaw energii i paliwa na kamerach monitoringowych kończąc. Wszystkie te elementy pozostają w stałej łączności. Dzięki temu w razie niebezpieczeństwa każdy element ekosystemu może natychmiast wezwać pomoc. Ta pojawia się po 1k20 x 5 minutach.

- Sieć taktyczna: Roboty wzajemnie wymieniają się danymi. Każda maszyna traktowana jest tak, jakby miała w zasięgu wzroku dowolnego przeciwnika widzianego przez inny element tego samego Ekosystemu.
- Antena: Zagłuszenie łączności (PT: 8, konieczna jest Radiostacja plecakowa) pozbawia roboty korzyści wynikających z przynależności do Ekosystemu oraz Sieci taktycznej. Co więcej bez danych z centrum dowodzenia maszyny zdane są na swoje autonomiczne SI, wiele mniej wydajne. Otrzymują karę -4 do wszystkich akcji. W wypadku wielu robotów antena może zostać odstrzelona Atakiem mierzonym z modyfikatorem -4.
- Ataki mierzone: Roboty są podatne na ataki mierzone. Te mogą celować (-2) w elementy jezdne maszyn (koła, nogi, gąsienice, śmigła) lub (-4) ich sensory.

Żołnierze Osi:

Zwykli żołnierze:
Co to za jedni: *Żołnierze Wehrmachtu, Włoskie dywizje alpejskie, Rumuńscy strzelcy karpaccy i Strzelcy konni*
Niemiecka doktryna wojskowa, podobnie jak większość państw z tego okresu bazuje na wykorzystaniu najłatwiej dostępnego surowca: ludzi. Dlatego też taktyka opiera się na ataku masy piechoty wspieranej przez czołgi, samoloty i artylerię. Większość żołnierzy pochodzi poboru. W porównaniu ze swoimi przeciwnikami „z przyszłości" są źle wyszkoleni oraz brakuje im wyrafinowanego uzbrojenia. Cały trening wojskowy składa się z wpojenia im dyscypliny, zaprawy fizycznej oraz nauczenia kilku podstawowych umiejętności. Tak naprawdę jedynymi profesjonalistami w armii są oficerowie i podoficerowie.

Cechy: Duch: k6 Siła: k6 Spryt: k4 Wigor k6 Zręczność k6
Umiejętności: Odwaga k6, Rzucanie k6, Skradanie k4, Spostrzegawczość k6, Strzelanie k6, Walka k6
Charyzma: 0 **Tempo:** 6 **Obrona:** 5 **Wytrzymałość:** 5
Zawady: Lojalny
Przewagi -
Sprzęt: (wszyscy): Hełm (+4), 3 x Granaty „Tłuczki" (3k6-2, Średni Wzornik Wybuchu), 1 x *Pantzerwurfmine* (3k6, BC, PP:20, Średni Wzornik Wybuchu)
Uzbrojenie: W skład każdej drużyny piechoty wchodzą obecnie:
- 2 żołnierze z MG-34 (2k8+1 SzS 3) lub MG-40 (2k8+1, SzS 4)
- 2 współpracujący z nimi ładowniczy z P8 Parabellum (2k6)
- 2 żołnierze z StG-44 (2k8, SzS 3) lub StG 45 (2k8+1, SzS 3)
- 3 żołnierze z MP-40 (2k6, SzS 3) oraz Pantzerfaustami (4k8, BC, PP: 20, Średni Wzornik Wybuchu) z jednym ładunkiem
- 3 żołnierze z Kar-98 lub Gew43 (2k8) i Bagnetami (Sił + k4)

Sekcja Przeciwpancerna: Składa się z Ładowniczego, Żołnierza z Kar-98 lub Gew43 (2k8) i jednego z Pantzershreck-iem (4k8, BC, PP: 17, Średni Wzornik Wybuchu.
Wojska Włoch, Węgier i Rumunii: Nie dysponują StG i MP-38, kawaleria posiada Szable (traktuj jak Miecze).

Przeszkody nieożywione:
Na polu walki mogą znajdować się nie tylko przeciwnicy i maszyny bojowe, ale także przeszkody o pasywnym charakterze. Wśród najczęściej spotykanych wymienić należy:
- Alarmy: alarmy zabezpieczają drzwi, okna i skrytki. Podnoszą PT testu Włamywania się do tego typu obiektu o 2. Jeśli test się nie powiedzie alarm uruchamia się, a po 1k20x5 minutach na

miejsce przybywa ochrona budynku.
- Alarmy bólu (artefaktyczne) działa jak zwykły alarm, ale emituje też ultradźwięki jak Painrod.. W miejscu, w którym znajduje się emiter alarmu połóż Duży Wzornik Wybuchu. Każda przebywająca na nim istota otrzymuje 2k6 obrażeń Niegroźnych na turę.
- Drut kolczasty: osoba przekraczająca zaporę z Drutu kolczastego porusza się jak po terenie Trudnym. Dodatkowo musi wykonać test Zręczności. Jeśli jej się nie powiedzie otrzymuje 2k4 obrażeń i jest unieruchomiona do końca tury.
- Drut ostrzowy (koalicji): to rozwojowa wersja drutu kolczastego. W większości krajów nielegalna do zastosowań cywilnych. Działa jak wyżej wymieniony, z tym, że zadaje 2k8 obrażeń.
- Jeże stalowe: Jeże stalowe stanowią teren Niemożliwy do przekroczenia dla pojazdów.
- Kolczatki (koalicji): Używane przez policję do powstrzymywania ruchu pojazdów. Stanowią teren Niemożliwy do przekroczenia dla pojazdów poruszających się na oponach.
- Negocjatory (artefaktyczne): W miejscu działania Negocjatora połóż Duży Wzornik Wybuchu. Każda wchodząca nań osoba musi wykonać test Ducha inaczej staje w miejscu z rękami uniesionymi nad głowę i stoi, aż nie umrze z nudów, w negocjatorze nie skończą się baterie, lub ktoś go nie wyłączy.
- Ogrodzenia elektryczne: Każda dotykająca ogrodzenia osoba otrzymuje 2k8 obrażeń na turę. Jeśli pod napięcie podłączono Drut kolczasty (lub Ostrzowy) niepowodzenie podczas forsowania go oznacza otrzymanie obrażeń od obydwu czynników naraz.
- Pola siłowe (artefaktyczne): działa jak moc *Bariera* w wersji ofensywnej.
- Siatka maskująca: osoby i przedmioty znajdujące się pod Siatką maskującą otrzymują premię +2 do Skradania się.
- Smocze zęby: czyli betonowe słupy stosowane jako zapora przeciwczołgowa. Stanowią teren Trudny dla piechoty i Niemożliwy do przebycia dla pojazdów.

Oddziały Elitarne:
Kto to jest: Niemieckie dywizje Waffen SS, Dywizje alpejskie, Fallsmidtjager (Spadochroniarze)
Niektóre jednostki w armii niemieckiej przeznaczone są do zadań specjalnych. Te postrzegane są zwykle jako oddziały elitarne, a służba w nich jest ciężka, lecz zaszczytna. Ponownie składają się one z żołnierzy pochodzących z poboru (choć są wyjątki, np. Waffen SS służą głównie ochotnicy), skierowanych do nich ze względu na szczególne umiejętności oraz walory fizyczne. Większość tego typu żołnierzy przechodzi dodatkową, specjalną selekcję, a ci, którzy się nie sprawdzają kierowani są do zadań tyłowych lub innych oddziałów. To nadal są poborowi, jednak sprawniejsi fizycznie i posiadający znacznie większego ducha bojowego od swych kolegów.

Cechy: Duch: k6 Siła: k8 Spryt: k6 Wigor k8 Zręczność k6
Umiejętności: Odwaga k8, Rzucanie k8, Skradanie k6, Spostrzegawczość k8, Strzelanie k8, Walka k8
Charyzma: 0 **Tempo:** 6 **Obrona:** 6 **Wytrzymałość:** 6
Zawady: Krwiożerczy (Waffen SS) lub Lojalny, Straceniec
Przewagi: Opanowany, Zaprawiony w walce
Sprzęt: Jak Zwykli żołnierze

Oddziały drugiego rzutu:
Kto to jest: *Wojsko Węgier, Włoch i Rumunii, Bataliony policyjne zwalczające partyzantów, Volksturm, Dywizje tyłowe Wehrmachtu, Międzynarodowe dywizje Waffen SS*
Niektóre jednostki walczące na zachodzie są gorzej szkolone i wyposażone oraz walczą według jeszcze bardziej anachronicznej doktryny niż Wehrmacht. Inne składają się z odszczepieńców i fanatycznych faszystów zbieranych po całym świecie, pogardzanych nawet w III Rzeszy. Inne, jak jednostki policyjne w ogóle nie składają się z żołnierzy, a funkcjonariuszy ORPO, często zbyt starych lub za mało sprawnych, by służyć w wojsku. Oddziały te najczęściej są słabo przeszkolone, ich żołnierze nie spełniają wymogów stawianych przed zwykłymi poborowymi, a co więcej są

uzbrojone w przestarzałą broń. Dowództwo zwykle kieruje te jednostki do działań na tyłach zwykłej armii, zadań okupacyjnych i garnizonowych.

Cechy: Duch: k4 Siła: k6 Spryt: k4 Wigor k6 Zręczność k6
Umiejętności: Rzucanie k4, Spostrzegawczość k6, Strzelanie k4, Walka k4
Charyzma: 0 **Tempo:** 6 **Obrona:** 4 **Wytrzymałość:** 5
Zawady: Krwiożerczy (ORPO, Międzynarodowe Dywizje SS), Lojalny
Przewagi -
Sprzęt: Jak Zwykli żołnierze

Bojownicy o naprawdę różne rzeczy:
Kto to jest: *Francuskie i brytyjskie bojówki faszystowskie, Narodowi, komunistyczni, pro- i antypolscy partyzanci, Chorwaccy Ustasze, Jugosłowiańscy Czetnicy, Terroryści V kolumny, Przemytnicy, Gangsterzy „Ruskich", „Wietnamu" i „Grodziska", Bandyci z Zony oraz różni leśni zbóje.*
W całej, współczesnej Europie działają różnego rodzaju paramilitarne (lub przynajmniej uzbrojone) formacje gotowe walczyć (i być może zginąć) za swoje racje. Większość przedstawicieli bojówek to osoby nie mające nic do stracenia, niezależnie, czy są to partyzanci, kolaboranci czy zwykli bandyci. Wszystkie te grupy rekrutują się najczęściej ze zwykłych cywilów, często uzupełnionych o byłych żołnierzy zbiegłych z niewoli lub ocalałych z rozbitych oddziałów. W zależności od *modus operandi* oddziału dowodzą nimi byli oficerowie, zrzuceni na spadochronach komandosi, kolaboranci, wyznawcy tej czy innej ideologii, patrioci lub kryminaliści. Ich siła bojowa jest bardzo różna. Bojownicy – niezależnie czy walczą za wolność, złotówki czy Hitlera – są raczej słabo przeszkoleni i jeszcze gorzej uzbrojeni. Nadrabiają to jednak duchem bojowym. W końcu człowiek, który nie ma naprawdę dobrego powodu nie rusza do walki z silniejszym przeciwnikiem.

Cechy: Duch: k6 Siła: k6 Spryt: k6 Wigor k6 Zręczność k6
Umiejętności: Odwaga k8, Przetrwanie k6, Skradanie k8, Spostrzegawczość k6, Strzelanie k4, Tropienie k6, Walka k4
Charyzma: 0 **Tempo:** 6 **Obrona:** 4 **Wytrzymałość:** 5
Zawady: Chciwy lub Lojalny lub Krwiożerczy (zależnie o co walczy)
Przewagi: Tropiciel lub Złodziej (zależy gdzie walczy)
Sprzęt:
Uzbrojeni przez Niemców (lub na Niemcach): Kar-98 (2k8) lub MP-38 (2k6, SzS3), 3 x Granat „Tłuczek" (3k6-2)
Uzbrojeni w Polsce, Zonie lub ze Zrzutów: AK-47 (2k8+1, SzS:3), jeden w oddziale ma RPG-7 (4k8, BC, PP:30, Średni Wzornik Wybuchu) i 4 pociski. Mundur wz.2008 z maskowaniem pikselowym

502 niezależny Batalion Strzelców SS
Kto to jest: *Najlepsi komandosi Hitlera.*
To wydzielony oddział utworzony przez Ottona Skorzenego po kampanii na Bałkanach. Podlega pod SS. Faktycznie rekrutowani do niego ochotnicy (co do jednego zahartowani w bojach weterani) w większości pochodzą z Luftwaffe i Wehrmachtu. Żołnierze przechodzą dodatkowy, bardzo intensywny trening zawierający między innymi walkę wręcz, techniki maskowania i ukrywania się, lekcje nurkowania i skoków spadochronowych.
Żołnierze Skorzenego to jednostka specjalna przygotowana do rajdów na głębokim terytorium wroga, zabójstw, zamachów, porwań, sabotażu, dywersji i podobnych zadań. Jednostka jest bardzo groźna, przynajmniej jak na Niemieckie standardy. Oddział posiada najnowocześniejszą broń, a jego żołnierze słyną z odwagi i brawury. Jednocześnie ich działania są bardzo kontrowersyjne. Przykładowo niejednokrotnie operują w przebraniach wrogich żołnierzy lub ubraniach cywilnych, co samo w sobie jest przestępstwem wojennym.

Cechy: Duch: k10 Siła: k10 Spryt: k10 Wigor k10 Zręczność k10
Umiejętności: Odwaga k10, Pływanie k8, Przetrwanie k10, Rzucanie k10, Skradanie k10, Spostrzegawczość k10, Strzelanie k10, Tropienie k8, Walka k10 Wspinaczka k8
Charyzma: 0 **Tempo:** 6 **Obrona:** 7 **Wytrzymałość:** 7
Zawady: Lojalny, Straceniec
Przewagi: Bez Przebaczenia, Błyskawiczny Unik, Komandos, Nerwy Ze Stali, Opanowany, Sokole Oko, Tropiciel, Zaprawiony w walce,
Sprzęt: Wimmersperg Spz-kr (2k8, SzS:3) lub Gew43 (2k8) z celownikiem optycznym, Hełm (+4), *Ghillie Suit* (niekoniecznie), Lornetka, Bagnet (Sił+k4), 3 x Granat „Tłuczek" (3k6-2, Średni Wzornik Wybuchu), 2 x *Pancerwurfmine* (3k6, BC, PP:20, Średni Wzornik Wybuchu), 1 x Pancerfaust (4k8, BC, PP: 20, Średni Wzornik Wybuchu),

Gestapowcy:
Kto to jest: *Funkcjonariusze niemieckiej policji politycznej*
Gestapo to niemiecka tajna policja przeznaczona do zwalczania opozycji, przeciwników politycznych, ruchów oporu, oraz innej, wrogiej wobec NSDAP działalności a także do działań kontrwywiadowczych. Liczy sobie prawe 40 000 pracowników. Według ustawy powołującej do istnienia Gestapo **„**wszelkie środki podejmowane dla urzeczywistnienia woli wodza uważa się za zgodne z prawem, nawet jeśliby miały być sprzeczne z obowiązującymi ustawami i dotychczasową praktyką". Oznacza to, że jej pracownicy działają poza kontrolą jakichkolwiek służb, a od ich decyzji nie przysługuje odwołanie do sądu. To, oraz fakt, że wszyscy są zadeklarowanymi członkami SS i nazistami sprawia, że otacza ich zasłużona zła sława. Wielu osób uważa, że lepiej jest zginąć niż dostać w ręce pracowników tej służby. Zważywszy z metod jej pracy, polegających głównie na biciu, głodzeniu oraz fizycznych i psychicznych torturach jest to opinia całkowicie uzasadniona.
Gestapowcy w czasie pracy zwykle stosują szare mundury SS (niesławne, czarne uniformy są mundurami galowymi) z naszytymi na rękawach emblematami SD. Dowódcami pionów Gestapo zawsze są oficerowie SD.

Cechy: Duch: k10 Siła: k6 Spryt: k10 Wigor k6 Zręczność k6
Umiejętności: Odwaga: k10, Przekonywanie k10, Skradanie k6, Spostrzegawczość k10, Strzelanie k6, Walka k6, Wyszukiwanie k10 Zastraszanie k10
Charyzma: 2 **Tempo:** 6 **Obrona:** 4 **Wytrzymałość:** 5
Zawady: Krwiożerczy
Przewagi: Szycha, Nerwy ze stali, Opanowany, Badacz, Charakterny, *Schadenfreude*
Sprzęt: Walther PP (2k6)
Cechy Specjalne:
- Telefon do przyjaciela: Na potrzeby Gestapo oddano inne służby. Wykonując jeden telefon oficer może ściągnąć pod swoją komendę batalion (około 500 żołnierzy) Wehrmachtu i / lub ORPO oraz wozy pancerne (jeśli istnieje potrzeba zastosowania takich).

Pułk specjalny Brandenburg
Kto to jest: *Najlepsi komandosi Abwehry*
To elitarna jednostka wojskowa przeznaczona do działań dywersyjno – rozpoznawczych. Zaciąg do Brandenburczyków jest specyficzny. By stać się żołnierzem należy spełnić szereg wymagań. Jednym z nich jest znajomość przynajmniej jednego języka obcego (choć wielu z nich mówi w kilku lub kilkunastu). Żołnierze, prócz typowego szkolenia uczestniczą w warsztatach aktorskim, kulturoznawczym i studiują obyczajowość obcych krajów. Uczą się też strzelać, ukrywać, posługiwać materiałami wybuchowymi oraz odbywają kursy taktyki. Do oddziału przyjmuje się każdego zdolnego do służby, nie bacząc na jego narodowość i przekonania ideologiczne. Walczą więc w nim Słowianie z Bałkanów, Grecy, Francuzi, Włosi, Hiszpanie czy neonaziści z Europy

Środkowej...
Branderburczycy specjalizują się w dywersji i zadaniach specjalnych oraz dezorganizacji zaplecza przeciwników. Ich metodą rozpoznawczą jest podszywanie się pod obywateli wrogich państw. Często posługują się zdobycznymi pojazdami wroga, jego bronią i umundurowaniem, przebierają za cywilów i policjantów oraz wykorzystują inne podstępy, by przeniknąć na teren wroga i zwieść go.

Cechy: Duch: k6 Siła: k8 Spryt: k8 Wigor k8 Zręczność k6
Umiejętności: Aktorstwo k8, Odwaga k8, Przekonywanie k8, Rzucanie k8, Skradanie k6, Spostrzegawczość k8, Strzelanie k8, Walka k8
Charyzma: 0 **Tempo:** 6 **Obrona:** 6 **Wytrzymałość:** 6
Zawady: Lojalny,
Przewagi: Komandos, Opanowany, Unik, Zaprawiony w walce,
Sprzęt: Karabin Beryl (2k8, SzS 3) z granatnikiem podwieszalnym (3k6, Średni Wzornik Wybuchu) i oświetleniem taktycznym, Kamizelka odłamkoodporna (+1/+2, kevlar), Hełm kevlarowy (+4/+8, kevlar), Mundur wz. 2008 z maskowaniem pikselowym, 3 granaty „cytrynka” (3k6, Średni Wzornik Wybuchu), Pistolet WIST-98 (2k6)

1 dywizja SS *Leibstandarte Adolf Hitler*
Najbardziej elitarna dywizja SS. Oddział wyrósł z ochrony przywódcy NSDAP, stopniowo przekształcając się w formację wojskową, początkowo w sile pułku, a potem dywizji. Przyjmowani są do niego wyłącznie ochotnicy, a i ci muszą przejść staranną selekcję fizyczną i ideologiczną. Podstawowe zadanie tych żołnierzy polega na zapewnianiu bezpieczeństwa Adolfowi Hitlerowi i innym przywódcom III Rzeszy. Jako, że osoby te znajdują się na świeczniku żołnierze dywizji musieli radzić sobie z wszelkimi, wyobrażalnymi i niewyobrażalnymi przeciwnikami: od uzbrojonych desperatów po cyborgi – zabójców. Dodatkowo jednostka często kierowana jest na najtrudniejsze odcinki frontu, gdzie zasłynęła walcząc z fanatyzmem.

(fig) *Hauptmann*
Wojsko niemieckie opiera się na poborze żołnierzy, z których większość jest słabo wyszkolona i tak naprawdę, mimo odwagi i determinacji nie do końca wie, co robi. Jedynymi zawodowcami w wojsku są oficerowie i podoficerowie. Na polu walki ich rola polega na wyznaczaniu zadań dla poszczególnych oddziałów oraz żołnierzy i pilnowaniu, by te były realizowane. Właśnie od oficerów i ich umiejętności często zależy powodzenia prowadzonych operacji.

Cechy: Duch: k8 Siła: k8 Spryt: k8 Wigor k8 Zręczność k8
Umiejętności: Odwaga k8, Rzucanie k8, Skradanie k6, Spostrzegawczość k6, Strzelanie k8. Walka k8, Wiedza (strategia) k8, Zastraszanie k8
Charyzma: 0 **Tempo:** 6 **Obrona:** 6 **Wytrzymałość:** 6
Zawady: Krwiożerczy, Lojalny
Przewagi: Baczność!, Bagnet na broń!, Cel! Pal!, Nie przejdą, Do szturmu!, Odwagi!, Opanowany, Trzymać szyk, Urodzony przywódca,
Sprzęt: P8 Parabellum (2k6), Hełm (+4)

(fig) *Kandidaten für Eiserne Kreuz*
W 1939 roku Adolf Hitler odnowił odznaczenie Żelaznego Krzyża (przyznawanego od 1812 roku) jako najwyższe odznaczenie państwowe dla osób wyróżniających się męstwem na polu walki i wybitnymi sukcesami jako dowódcy. Order i jego posiadacze są wyjątkowo poważani w społeczeństwie. Wehrmacht i Waffen SS pełne są żołnierzy, często bezimiennych bohaterów którzy dosłownie śnią o jego posiadaniu. Nawet pośmiertnym.

Statystki: *Kandidaten für Eiserne Kreuz* posiada wszelkie statystyki innych żołnierzy oddziału, w

którym walczy oraz dodatkowo:
Zawady: Straceniec
Przewagi: Bez przebaczenia!, Unik, Zabójczy Strzał
- Figura: *Kandidaten für Eiserne Kreuz* zawsze są Figurami

***Kandidaten für Eiserne Kreuz* i *Hauptmann* w grze:**
Obydwie postacie z uwagi na swoje zdolności są w stanie częściowo zniwelować przewagę techniczną przeciwnika. Nie należy więc zapominać o używaniu ich w grze.

Niezależny pułk specjalnego przeznaczenia „Nibelung”
To propagandowo-bojowa jednostka Wehrmachtu, która teoretycznie ma nadrabiać braki w wyposażeniu wojska niemieckiego. Większość jej oficerów ma wykształcenie techniczne. Jednostka jest też jednym z najbardziej zmechanizowanych pułków Wehrmachtu. Podczas gdy gdzie indziej na każdy pluton przypada przydziałowa furmanka w Nibelungu żołnierze dysponują ciężarówkami i transporterami opancerzonymi. Różnice najbardziej widać jednak w uzbrojeniu i taktyce. Każdy walczący (prócz obsługi karabinów maszynowych i moździerzy oczywiście) nosi karabin szturmowy STG-44 lub STG-45. Wielu innych wykorzystuje zdobyczną broń: najczęściej artefakty pochodzące z Zony, ale też niektóre Polskie, Czeskie i Rosyjsko-Radzieckie konstrukcje. Dysponują więc bronią laserową morloków, pociskami kierowanymi, a także znacznie bardziej futurystycznym sprzętem. Przy sztabie powołano specjalną komórkę naukowo-badawczą, której celem jest rozpracowanie jak działa i do czego służy znaleziony i zdobyczny sprzęt.
Nibelung bardzo rzadko działa jako cały pułk. Niemcy nie są głupi i nie chcą ryzykować utraty takiej ilości najlepszego sprzętu w jednym starciu. Zamiast tego zwykle jego żołnierze przydzielani są do innych jednostek, zwykle w grupach nie większych niż pluton lub kompania w celu wykonania ściśle sprecyzowanych zadań bojowych.

Cechy: Duch: k8 Siła: k8 Spryt: k8 Wigor k8 Zręczność k8
Umiejętności: Odwaga k8, Rzucanie k8, Skradanie k6, Spostrzegawczość k6, Strzelanie k8, Walka k8, Wiedza (Technika) k6
Charyzma: 0 **Tempo:** 6 **Obrona:** 6 **Wytrzymałość:** 6
Zawady: Lojalny,
Przewagi: Badacz, Opanowany, Zaprawiony w walce
Sprzęt: Beryl (2k8, SzS 3) z Podwieszalnym granatnikiem (3k6, Średni Wzornik Wybuchu) i Oświetleniem taktycznym lub StG 45 (2k8+1, SzS 3), Hełm (+4), P8 Parabellum (2k6), 3 x Granaty „Tłuczki” (3k6-2), 1 x *Pantzerwurfmine* (3k6, BC, PP:20, Średni Wzornik Wybuchu),
Dodatkowo: Dwaj żołnierze w drużynie dysponują Artefaktami. W tej roli wystąpić mogą:
- Karabin lub Miotacz Laserowy (Podręcznik Podstawowy s. 49)
- Wyrzutnia Rakiet Fire and Forget (Przeciwlotnicza lub Przeciwpancerna) (4k8+2, BC, Duży Wzornik Wybuchu, PP:30)
- RPG-7 (4k8, BC, PP 30, Średni Wzornik Wybuchu) i 6 pocisków
- RGA-86 (3k6, SzS 3, Średni Wzornik Wybuchu) lub RAG 30 (3k6, BC, Średni Wzornik Wybuchu)
- Sajga 12 (1-3k6, SzS 3)
- Paralizator Szturmowy (2k8, SzS 3, Ignoruje pancerz)
- Miotacz EMP (1k12+1, BC, Duży Wzornik Wybuch, Pomija Pancerz, Działa tylko na Roboty)
- M134 Minigun (2k8, Minigun)

Eugeniczni żołnierze dywizji *Ubermensch II*

Program *Ubermensch I* realizowany przez Szkolną Dywizję SS Ubermensch I w zasadzie nie ma wiele wspólnego z eugeniką rozumianą jako nauka o doskonaleniu człowieka. Trafiają do niej Niemcy, u których zauważono niezwykłe moce. Poddawani są szkoleniu i indoktrynacji oraz, przy

wsparciu najlepszych, niemieckich uczonych rozwijają swoje umiejętności. Gdy osiągną już zadowalający poziom rozdysponowywani są do innych jednostek SS oraz do służb bezpieczeństwa. Dysponujące darem kobiety trafiają natomiast do klinik medycznych, w których biorą udział w przymusowym programie rozrodczym.

Ubermensch II to natomiast dzieło życia doktor Konigsberg stworzone dzięki jej badaniom nad retrowirusem mutacyjnym. Konigsberg nauczyła się kontrolować przebieg choroby tak, że nie zmienia ona już ofiar w potwory i nie okalecza ich. Zamiast tego wywołuje jedynie pozytywne, regulowane ściśle przez uczonych zmiany. Do programu wybierani są jedynie ochotnicy, posiadający najlepsze, germańskie geny. Przez wiele tygodni mutują, chorując i cierpiąc niewyobrażalne katusze. Później jednak budzą się posiadając nowe, nadludzkie możliwości. Są następnie przez długie tygodnie szkoleni i trenowani przez Szkolną Dywizję SS Ubermensch II, by później trafić do nowych jednostek.

Istnieje także program *Ubermensch III*, jednak stanowi on jedynie przesąd o wątpliwej podstawie naukowej. Jego celem jest poprawienie jakości rasy aryjskiej tradycyjnymi metodami. Na rozkaz Himmlera naukowcy pobierają DNA od najbardziej zasłużonych jednostek żyjących w Niemczech. Przez tych rozumie się głównie bohaterów odznaczonych Krzyżem Żelaznym. Z ich materiałem genetycznym zapładnia się uprzednio spreparowane komórki jajowe, a zygotę umieszcza się w macicach przebywających w więzieniach kobiet. Dzieci, będące kopiami dawców są następnie umieszczane w specjalnych sierocińcach. Wyprodukowano ich już blisko tysiąc, jednak najstarsze z nich ma dopiero trzy latka.

Cechy: Duch: k8 Siła: k12 Spryt: k8 Wigor k12 Zręczność k8
Umiejętności: Odwaga k8, Pancerz k8, Podkręcenie k8, Przyśpieszenie k8, Rzucanie k8, Skradanie k6, Spostrzegawczość k6, Strzelanie k8, Szybkość k8, Walka k8, Wiedza (Technika) k6
Charyzma: 0 **Tempo:** 8* **Obrona:** 6 **Wytrzymałość:** 8*
Zawady: Lojalny, Krwiożerczy,
Przewagi: Krzepki*, 3x Nowa Moc, Opanowany, Umiejętności nadprzyrodzone: Supermoce*, Zaprawiony w walce,
Supermoce (20pm): *Pancerz, Podkręcenie, Przyśpieszenie, Szybkość*
Sprzęt: Jak zwykli żołnierze Wehrmachtu.
Cyborgizacje (Próg Zdrowia**:** 24/24): 1x Czarna psionika, Kuracja hormonem wzrostu, Kuracja wzmacniająca kości, Mutacja nadnerczy, Naskórek 2.0, Serce sportowe, Superbłędnik,
Pancerz: +2*

*Cechy oznaczone gwiazdką pochodzą od Cyberwszczepów.

Sekcja Czarnoksięska SS
Dzięki aktywności Szkolnej Dywizji SS *Zauberer* oraz Kultu Wotana oddziały SS posiadają duże ilości autoryzowanych, jak i nieautoryzowanych czarowników. O ile ci drudzy walczą zwykle jak zwykli żołnierze, tak wyszkoleni w Dywizji *Zauberer* specjaliści zwykle są przyznawani do poszczególnych batalionów organizacji jako wsparcie. Zwykle stanowią 3-4 osobowe, wydzielone sekcje przy sztabie, kierowane na obszar, który dowództwu wydaje się szczególnie istotny. Jako, że na blisko setkę żołnierzy przypada tylko jeden czarownik nasycenie nimi nie jest duże.

Cechy: Duch: k6 Siła: k8 Spryt: k10 Wigor k8 Zręczność k6
Umiejętności: Odwaga k8, Rzucanie k8, Skradanie k6, Spostrzegawczość k8, Strzelanie k8, Umiejętność nadprzyrodzona: k10, Walka k8
Charyzma: 0 **Tempo:** 6 **Obrona:** 6 **Wytrzymałość:** 6
Zawady: Krwiożerczy, Lojalny
Przewagi: Czarodziej lub Wybraniec, 3 x Trening magiczny, Umiejętności nadprzyrodzone: Magia,

Czary: (25pm) *Czarny rytuał, Kontrola pogody, Podkręcenie/Przykręcenie, Pancerz, Pocisk, Talent bojowy, Teleportacja, Wezwanie sojuszników, Wir mocy, Władca marionetek, Wybuch, Zamęt*
Sprzęt: P8 Parabellum (2k6), reszta jak Zwykli żołnierze,

Wampiry i Wilkołaki: Co z nimi?
Walczące po stronie Nazistów potwory wykorzystują statystyki i zasady z *Podręcznika Podstawowego*, z tą różnicą, że a) Wszystkie mają Słabość: srebro b) uzbrojone są jak zwykli żołnierze Wehrmachtu.

Żołnierze Koalicji:

Żołnierze Wojsk Koalicyjnych
Kto to jest: *Wojskowi z Czech, Polski, Słowacji, Ukrainy, Białorusi, Rosji, Wolni Anglicy, Wolni Skandynawowie i Wolni Francuzi*
Powiedzmy sobie prawdę: pomimo krążących po Nowej Europie opowieści o niezwyciężoności „przybyszów z przyszłości" jedynym powodem, z którego Wojska Koalicji Antyhitlerowskiej raz po raz wygrywają, że walczą z przeciwnikiem zacofanym o niemal sto lat. W ich macierzystym świecie wiele brakowało im do statusu najnowocześniejszej armii świata. Mimo to między nimi, a ich przeciwnikami zieje przepaść nie do zasypania. O ile podstawowymi środkami transportu w Wehrmachcie są kolej, furmanki i własne nogi żołnierzy, tak wszystkie brygady koalicyjnej piechoty są zmotoryzowane, zmechanizowane lub są aeromobilne... Z drugiej strony poważną wadą tych wojsk jest - paradoksalnie - ich wyposażenie. Wiele, najnowocześniejszych systemów broni okazała się stanowczo za droga, jak na przeciwnika, z jakim przyszło się mierzyć. Co więcej trudności sprawia też współpraca i logistyka. W skład Koalicji wchodzą państwa walczące według doktryn NATO, Układu Warszawskiego oraz „Starej Europy". Wykorzystują różny sprzęt, z którego znaczna część sypie się ze starości, stanowi lokalną podróbkę amerykańskiej technologii lub wręcz stanowi zapchajdziurę tworzoną w myśl filozofii „do niczego, ale i tak lepsze niż niemieckie".

Cechy: Duch: k6 Siła: k8 Spryt: k6 Wigor k8 Zręczność k6
Umiejętności: Odwaga k8, Rzucanie k8, Skradanie k6, Spostrzegawczość k8, Strzelanie k8, Walka k8
Charyzma: 0 **Tempo:** 6 **Obrona:** 6 **Wytrzymałość:** 6
Zawady: Lojalny
Przewagi: Opanowany, Zaprawiony w walce
Sprzęt: Karabin Beryl (2k8, SzS 3) z granatnikiem podwieszalnym (3k6, Średni Wzornik Wybuchu) i oświetleniem taktycznym, Kamizelka odłamkoodporna (+1/+2 kevlar), Hełm kevlarowy (+4/+8 kevlar), Mundur wz. 2008 z maskowaniem pikselowym, 3 granaty „cytrynka" (3k6, Średni Wzornik Wybuchu), Pistolet WIST-98 (2k6), Radiostacja krótkofalowa
Dodatkowo:
- 2 żołnierze w każdej drużynie dysponują karabinem maszynowym np. UKM-2000 (2k8+1, SzS 4)
- 1 żołnierz w każdej drużynie dysponuje RPG-7 (4k8, BC, PP:30, Średni Wzornik Wybuchu) i trzema granatami
- 1 żołnierz w każdej drużynie dysponuje Kamerą Taktyczną
- 1 żołnierz w każdej drużynie posiada Laptop Pancerny i Dron Zwiadowczy HobBIT,

Różnice Lokalne:
- „Wolne Armie", Rosjanie, Ukraińcy i Białorusini zamiast Beryli używają AK-47 (2k8+1, SzS 3), a zamiast UKM-2000 stosują RPK (2k8, SzS 4)

Pojazdy:
Każda drużyna Wojska Polskiego dysponuje pojazdem służącym jako środek transportu i wsparcie

ogniowe. Najczęściej będą to: jakiegoś rodzaju samochód patrolowy, BWP-1 lub KTO Rosomak.

Oddziały poddane reformie:
Kto to jest: *Najlepiej uzbrojone brygady Wojska Polskiego*
Znając przyszłość (i to dosłownie) Ministerstwo Obrony podjęło ambitny program rozbudowy i wyposażenia w najnowocześniejszą, dostępną broń wojska. Z braku czasu i środków program ten nie został ukończony. Pomimo tego około 20% najlepszych i najbardziej wartościowych jednostek zostało wyposażonych w faktycznie wysokiej klasy uzbrojenie, będące owocem wytężonych prac rozpoczętych jeszcze przed 2008 rokiem.

Cechy: Duch: k6 Siła: k8 Spryt: k6 Wigor k8 Zręczność k6
Umiejętności: Odwaga k8, Rzucanie k8, Skradanie k6, Spostrzegawczość k8, Strzelanie k8, Walka k8
Charyzma: 0 **Tempo:** 6 **Obrona:** 6 **Wytrzymałość:** 6
Zawady: Lojalny
Przewagi: Opanowany, Zaprawiony w walce
Sprzęt: System Przyszłego Pola Walki TYTAN (2k8, SzS 3, Pancerz +1/+2, Głowa +4/+8, kevlar), Granatnik Podwieszany (3k6, Średni Wzornik Wybuchu)
Dodatkowo:
- 1 żołnierz w każdej drużynie dysponuje RPG-7 i trzema granatami
- 1 żołnierz w każdej drużynie posiada Dron Zwiadowczy HobBIT,

Oddziały Specjalne
Kto to jest: *Antyterroryści, 1 Brygada (dawniej pułk) komandosów z Lubińca, Ochrona Laboratoriów oraz Oddział Łowiecki z Szaraszki 17*
Siły Specjalne, to oddziały wojska i policji przystosowane do wykonywania zadań nietypowym, niekonwencjonalnych i nadzwyczaj trudnych, tak w trakcie wojny, jak i pokoju. Zajmują się głębokim zwiadem na tyłach wroga, dywersją, sabotażem, a także operacjami antyterrorystycznymi oraz odbijaniem zakładników. Wyposażone są głównie w specjalistyczną, rzadko spotykaną w oddziałach liniowych broń. W ich skład wchodzą jedynie wyselekcjonowani żołnierze o wielkiej wytrzymałości fizycznej i psychicznej. Poddawani są oni długotrwałemu, ciężkiemu treningowi, który sprawia, że żołnierze ci rzadko popełniają błędy.
Cechy: Duch: k8 Siła: k8 Spryt: k8 Wigor k8 Zręczność k8
Umiejętności: Odwaga k8, Rzucanie k8, Skradanie k6, Spostrzegawczość k8, Strzelanie k8, Walka k8
Charyzma: 0 **Tempo:** 6 **Obrona:** 6 **Wytrzymałość:** 6
Zawady: Lojalny
Przewagi: Bez przebaczenia, Nerwy ze stali, Opanowany, Unik, Zaprawiony w walce,
Sprzęt: System Przyszłego Pola Walki TYTAN (2k8, SzS 3, Pancerz +1/+2, Głowa +4/+8, kevlar), Granatnik Podwieszany (3k6, Średni Wzornik Wybuchu), ten ostatni tylko wojsko i ludzie Szaraszki.
Dodatkowo:
- 1 osoba w oddziale ma Remington 870 MCS (1-3k6)
- 2 osoby w oddziale mają RGA-86 (3k6, SzS 3, Średni Wzorni Wybuchu)
- w wojsku 1 żołnierz w każdej drużynie dysponuje RPG-7 (4k8, BC, PP:30, Średni Wzornik Wybuchu) i trzema granatami
- 1 żołnierz w każdej drużynie posiada Dron zwiadowczy HobBIT,
Różnice regionalne:
- W skład Systemu przyszłego pola walki Miasta Matki wchodzą Smartguny (2k8, SzS 3) zamiast MSBS Radon i Moduły Augment Reality
- W każdej drużynie Szaraszki 17 dwie osoby mają Paralizator szturmowy (2k8, SzS 3, Ignoruje pancerz) lub Negocjator.

GROM
Kto to jest: *Najlepsi komandosi Wojska Polskiego.*
Utworzony na wzór (i z walną pomocą jego żołnierzy) amerykańskiego Delta Force GROM jest obecnie najlepszą jednostką komandosów w Europie Środkowej i prawdopodobnie na świecie. GROM podzielić można na dwie części. Pierwszą z nich są tak zwane Jednostki Zabezpieczenia Technicznego, czyli grupy żołnierzy złożone z wybitnych specjalistów: pilotów, ekspertów od materiałów wybuchowych, analityków, elektroników, informatyków i techników czuwający nad sprawnym przebiegiem misji. Druga grupa to operatorzy, czyli żołnierze walczący w polu. Podobnie, jak australijski SAS działają zwykle w sześcioosobowych zespołach (niekiedy dołącza się do nich dwóch strzelców wyborowych) które (w razie potrzeby) są łączone w większe grupy bojowe. Każdy operator jest wysoko wyszkolonym zawodowcem posiadającym uzdolnienia w przynajmniej dwóch, przydatnych w trakcie wykonywania zadań specjalizacjach jak lekarz, strzelec wyborowy, kierowca, saper, chemik czy radiotelegrafista. Nacisk kładzie się zwłaszcza na specjalizację medyczną.

Cechy: Duch: k10 Siła: k10 Spryt: k10 Wigor k10 Zręczność k10
Umiejętności: Medycyna k8, Odwaga k10, Pływanie k8, Prowadzenie k8, Przetrwanie k10, Rzucanie k10, Skradanie k10, Spostrzegawczość k10, Strzelanie k10, Tropienie k8, Walka k10, Wspinaczka k8
Charyzma: 0 **Tempo:** 6 **Obrona:** 7 **Wytrzymałość:** 7
Zawady: Lojalny, Straceniec
Przewagi: Bez przebaczenia, Błyskawiczny unik, Komandos, Militarne sztuki walki, Nerwy ze stali, Opanowany, Sokole oko, Tropiciel, Zaprawiony w walce,
Sprzęt: System Przyszłego Pola Walki TYTAN (2k8, SzS 3, Pancerz +1/+2, Głowa +4/+8, kevlar), Granatnik Podwieszany (3k6, Średni Wzornik Wybuchu), *Ghillie Suit*

SPECNAZ
Kto to jest: *Najlepsi komandosi Kaliningradu, Białorusi i Ukrainy, najlepsi najemnicy Violent Service, najbezwzględniejsi zabójcy „Ruskich”.*
Istnieją dwie doktryny wykorzystania sił specjalnych, opracowane w dwóch różnych częściach świata. Pierwsza opiera się na brytyjskich doświadczeniach z okresu II Wojny Światowej i została stworzona w krajach NATO. Według niej rola komandosów polega głównie na precyzyjnym uderzeniu. Żołnierze mają za zadanie dotrzeć na pole walki w tajemnicy, zaatakować nagle, z najmniej oczekiwanego kierunku, a po wszystkim zniknąć jak duchy. Druga narodziła się w Związku Radzieckim, a cele wyznaczone w niej dla sił specjalnych najłatwiej streścić jako „zniszczyć wroga pierwszych, k(...)a, pierdolnięciem!”.
Specnaz miał poprzedzać atakujące jednostki Armii Czerwonej eliminując wrogich oficerów, niszcząc infrastrukturę komunikacyjną i techniczną oraz osoby odpowiedzialne za jej utrzymanie. Celem realizacji swoich zadań żołnierze korzystali z ogromnych ilości specjalistycznego sprzętu: od pistoletów z tłumikami, po zrzucane na spadochronach pojazdy pancerne. Komandosi uczeni są znoszenia najgorszych trudności, technik kryminalnych, wykorzystywania zdobycznej broni i sprzętu pancernego, terroru oraz wyjątkowo brutalnego stylu walki. Wiele z sowieckiej tradycji zostało w nich po dziś dzień. Efektem są ludzie zdolni użyć amunicji odłamkowej i miotaczy ognia, żeby odbić szkołę z rąk terrorystów.

Cechy: Duch: k10 Siła: k10 Spryt: k10 Wigor k10 Zręczność k10
Umiejętności: Odwaga k10, Prowadzenie k8, Przetrwanie k10, Pływanie k8, Rzucanie k10, Skradanie k10, Spostrzegawczość k10, Strzelanie k10, Tropienie k8, Walka k10, Włamywanie k8, Zastraszanie k8
Charyzma: 0 **Tempo:** 6 **Obrona:** 7 **Wytrzymałość:** 7
Zawady: Lojalny, Straceniec

Przewagi: Bez przebaczenia, Błyskawiczny unik, Dla kurażu, Komandos, Militarne sztuki walki, Nerwy ze stali, Opanowany, *Powered by vodka*, Sokole iko, Tropiciel, Zaprawiony w walce,
Sprzęt: OC-14-4A Groza (2k8+1, SzS 3) z Granatnikiem podwieszany (3k6, Średni Wzornik Wybuchu), Hełm (4), Nóż wojskowy (Sił+k4), *Ghillie Suit*

Ciężka Piechota
Kto to jest: *Oddział Wydzielony, Zakony Rycerskie Kościoła Rzymskiego, niektóre jednostki SS, Miasta Matki i Szaraszki 17 oraz Warlordów Zony, Ochroniarze Future Technology.*
Pancerze Wspomagane to jeden z cudów Zony, szeroko wykorzystywany ongiś w wojskowości. Najczęściej zaopatrywano weń oddziały szturmowe. Zwykle wykorzystuje się je do szczególnie trudnych, ale jednocześnie krótkich działań: ataków na umocnienia, walk miejskich i zdobywania fortyfikacji. Szerokie wykorzystanie uniemożliwia jednak konieczność dostarczenia stałego źródła zasilania. To ostatnie dyskwalifikuje je w przedłużających się działaniach bojowych.
Jedynym państwem Europy Środkowej dysponującym własnymi pancerzami wspomaganymi jest Polska. Wyposażony w nie jest jedynie Oddział Wydzielony.

Cechy: Duch: k6 Siła: k8 Spryt: k6 Wigor k8 Zręczność k6
Umiejętności: Odwaga k8, Rzucanie k8, Skradanie k6, Spostrzegawczość k8, Strzelanie k8, Walka k8
Charyzma: 0 **Tempo:** 6 **Obrona:** 6 **Wytrzymałość:** 6
Zawady: Lojalny
Przewagi: Opanowany, Zaprawiony w walce
Sprzęt: WKM-B (2k10, BC, PP:4) z Granatnikiem podwieszanym (3k6, Średni Wzornik Wybuchu), Ciężki Pancerz Wspomagany (+14), System Przyszłego Pola Walki TYTAN
Uwaga ogólna: Żołnierze w pancerzach wspomaganych mogą używać broni Nieporęcznej i Bardzo nieporęcznej jakby nie miała tych cech.

Wyspecjalizowani Żołnierze:
Oprócz zwykłych żołnierzy na polu walki często pojawiają się specjaliści, którzy pełnią dodatkowe, często bardzo wyspecjalizowane funkcje. Żołnierze tacy mają statystyki zwykłych przedstawicieli swojej formacji oraz kilka dodatkowych umiejętności.

- Kierowcy:
Pod tą nazwą rozumie się osoby prowadzące wszelkie pojazdy naziemne: od przepisowej furmanki przypadającej na pluton Wehrmachtu po czołgi. Kierowcy wykorzystują cechy normalnych żołnierzy swojej formacji z następującymi zmianami:
Cechy: Zręczność k8 (lub wyższa)
Umiejętności: Prowadzenie k8, Reperowanie k6
Przewagi: As

- Łowcy czołgów:
Łowcy czołgów to żołnierze wyszkoleni specjalnie do niszczenia wrogich pojazdów pancernych na krótkim dystansie. Ich zadanie polega często na podkradnięciu się maksymalnie blisko do pojazdu i strzeleniu z krótkiego dystansu w czuły punkt pojazdu. Służba ta jest bardzo ryzykowna i wymaga niespotykanej odwagi.
Łowcy czołgów zwykle działają w dwuosobowych grupach. Jeden nosi broń przeciwpancerną, drugi osłania go bronią ręczną.
Umiejętności: Odwaga k8, Skradanie k8, Strzelanie k8
Przewagi: Łowca czołgów, Zwiadowca
Sprzęt: Pantzershreck (4k8, BC, PP:17, Średni Wzornik Wybuchu), 3x Pantzerfaust (4k8, BC, PP:17, Średni Wzornik Wybuchu), *Ghille suit,*

- Piloci:
Piloci to, jak łatwo zgadnąć osoby odpowiedzialne za pilotowanie wszelkich maszyn latających. Jako, że do lotnictwa raczej nie biorą byle kogo wszyscy mają wysoki poziom umiejętności. Piloci traktowani są jako żołnierze elitarnych formacji z następującymi cechami:
Cechy: Zręczność k8 lub wyższa.
Umiejętności: Pilotowanie k8, Reperowanie k6
Przewagi: As
Sprzęt: Walther PPK (2k6)

- Radiotelegrafiści:
Radiotelegrafista to żołnierz, którego zadanie polega na zapewnieniu kontaktu między sztabami poszczególnych jednostek. Zwykle przydzielany jest albo do grupy zwiadu, albo do sztabu wojska na poziomie batalionu. W Wehrmachcie radiotelegrafiści zwykle operują w trzyosobowych sekcjach, w których jeden żołnierz nosi radio, drugi rozmawia, a trzeci rozeznaje sytuację na polu walki. Odpowiadają między innymi za wzywanie wsparcia. Zwykle mają wszystkie cechy żołnierzy swojej formacji z poniższymi zmianami:
Cechy: Spryt k8
Umiejętności: Przekonywanie k8, Reperowanie k6
Sprzęt: 1 w sekcji ma P8 Parabellum (2k6), dwóch Kar 98 (2k8), radiostacja plecakowa (Niemiecka)
Zdolności specjalne:
- Artillerie-Unterstützung (PT: 4) Radiotelegrafiści poświęcają turę na wezwanie wsparcia artyleryjskiego i wykonują test Przekonywania. Jeśli im się uda po 1k6 rundach artyleria zaczyna ostrzeliwać wskazane jej pozycje. Artyleria traktowana jest jak Działa 15cm strzelające na Długi Zasięg.
- Ich rufe Luftunterstützung!!! (PT: 4): Radiotelegrafista może poświęcając turę i wykonując test Przekonywania wezwać wsparcie lotnicze. Jeśli mu się powiedzie po 1k6 turach nad polem walki pojawiają się dwa Ju 87 Stuka lub jedno Fw 190. Radiotelegrafista może (skutecznie) użyć tej mocy tylko raz.
- Wir brauchen Hilfe! (PT: 4): Radiotelegrafista może poświęcając turę i wykonując test Przekonywania wezwać posiłki. Jeśli mu się powiedzie po 1k10 rundach nad polem walki pojawiają się dwa śmigłowce Fa 223, które wysadzają 4 nowe grupy (po 12 przeciwników każda) żołnierzy. Z „mocy“ tej radiotelegrafista może (skutecznie) skorzystać tylko raz dziennie.
- **Hilfe! Wir liefen in einen Hinterhalt!** (PT: automatyczne) Każde wezwanie pomocy wymaga od radiotelegrafisty złożenia szczegółowego raportu. Oznacza to zaalarmowanie sztabu, który na pewno wyśle na ten odcinek większe siły (w tym artylerie polową i pojazdy opancerzone). Te dotrą na miejsce starcia w ciągu 1k20 x 5 minut od złożenia meldunku.
Pogotowie: Szybkie pojawienie się nieprzyjaciela możliwe jest jedynie w chwili, gdy wrogowie są już w poogotowiu: na zapleczu czuwa artyleria, nad polem walki krążą samoloty i śmigłowce z wsparciem. Jeśli taka sytuacja nie zachodzi (to raczej rzadkość w narażonych na atak wroga lub działania partyzantów obszarach) pomoc może przyjść znacznie później, nawet po upływie kilku godzin.

- Strzelcy Wyborowi / Snajperzy:
Strzelcy Wyborowi to w wojskowej nomenklaturze uzdolnieni strzelcy, wyposażeni w specjalistyczny sprzęt których zadanie polega na wspieraniu drużyny, do której ich przydzielono precyzyjnym ogniem. Snajperzy to natomiast indywidualiści działający samotnie lub w niewielkich grupach w oderwaniu od większych oddziałów. Ich celem jest polowanie na pojedynczych przeciwników, oficerów i samotnych żołnierzy. Jedni i drudzy zachowują cechy żołnierzy swojej formacji z poniższymi zmianami:
Cechy: Spryt k8
Umiejętności: Skradanie się k8, Strzelanie +1 Stopień

Przewagi: Snajper, Zwiadowca
Sprzęt: Kar 98 (2k8), Celownik optyczny, *Ghille Suit* (tylko Snajperzy)

- Sturmpionier:
W polskiej nomenklaturze zwani „saperami". Faktycznie mają odmienne zadanie na polu walki. Żołnierze tych formacji poprzedzają atakującą piechotę, a ich zadanie polega na oczyszczaniu pola walki z zasieków, wraków i innych przeszkód oraz wyłamywaniu drzwi budynków. Wyposażeni są w szereg specjalistycznego sprzętu i rzadko używanej broni.
Umiejętności: Reperowanie k8, Skradanie się k6, Włamywanie k8
Przewagi: Uniki,
Sprzęt: Kar 98 (2k8), 4 kostki Trotylu (działa jak Semtex), 4 Zapalniki, 4 Ładunki saperskie,

Inni ludzcy przeciwnicy:

Ochroniarze:
Generalnie w ochronie pracują dwa typy ludzi: Licencjonowani Pracownicy Ochrony oraz Ludzie Zatrudnieni na Stanowisku Ochroniarza. Ci drudzy w świetle prawa są zwykłymi cywilami, nie mają prawa dokonywać przeszukań, wymuszać posłuszeństwa za pomocą przemocy czy używać broni. Zresztą, na tym stanowisku zwykle zatrudnia się emerytów i niepełnosprawnych w stopniu lekkim.
Pracownicy Ochrony to wykwalifikowani, licencjonowani zawodowcy zatrudnieni w którejś z agencji ochrony. Ich zadanie polega na zabezpieczeniu życia, nieruchomości lub mienia osoby, która je wynajmuje. Współcześnie w Polsce pracuje niemal milionowa armia ochroniarzy (przy czym większość nie posiada licencji). Najczęściej obstawiają budynki należące do rozmaitych firm: biurowce, centra danych, obiekty sportowe, centra handlowe i fabryki. Chronią je przed wszystkim: od zwykłych ataków bandytów, przez działania konkurencji na próbach sabotażu podejmowanych przez Nazistów kończąc. Zgodnie z polskim prawem agencja ochrony może wydać swoim pracownikom (jeśli są odpowiednio wyszkoleni) pistolety, strzelby i pistolety maszynowe oraz ostrą amunicję. Ochroniarze obstawiający instalacje w Zonie oraz na Rusi podlegają odmiennym przepisom i często są znacznie cięższej uzbrojeni.

Cechy: Duch: k6 Siła: k6 Spryt: k4 Wigor k6 Zręczność k6
Umiejętności: Odwaga k4, Skradanie k4, Spostrzegawczość k6, Strzelanie k4, Walka k4
Charyzma: 0 **Tempo:** 6 **Obrona:** 4 **Wytrzymałość:** 5
Przewagi -
Sprzęt: CZ 75 (2k6 SzS 1) lub Skorpion vz.61 (2k6+1 SzS 3) lub Remington 870 MCS (1-3k6), Pałka policyjna (Sił+k4)

Operatorzy korporacyjni:
Kto to jest: *Elitarni zabójcy i ochroniarze Euromedu i Future Technology, najlepszy ludzki personel Miasta Matki.*
Cyborgizacje i inne formy terapii z dziedziny tak zwanej „medycyny X" bardzo często ratują zdrowie i życie. Niestety, jako, że stanowią technologiczną nowość, a ich rynek dopiero raczkuje zwykły obywatel nie jest w stanie pozwolić sobie na tego typu leczenie. Korzystają z tego niektóre firmy i korporacje (głównie Future Technology i Euromed) finansując terapię potrzebującym, głównie weteranom wojennym (choć tak naprawdę w grę wchodzi każdy, kto jest gotów nafaszerować się elektroniką do granic wytrzymałości i potrafi strzelać) zwykle w zakresie znacząco przewyższającym potrzeby zdrowotne. Oczywiście firmy te nie działają bezinteresownie. Pieniądze wykładane są na leczenie w formie pożyczki, którą trzeba odpracować. Jako, że zwykle te metody leczenia (jako skutek uboczny) owocują znaczącym wzrostem możliwości fizycznych

pacjentów ci zwykle jeszcze przed wyjściem ze szpitala znajdują propozycje pracy w dziale ochrony ich „dobroczyńcy”. Tym sposobem firmy odpowiedzialne za proceder zdobywają jednocześnie zarówno doświadczonych, jak i lojalnych pracowników.
Prawdziwym mistrzem tej metody jest jednak Matka. Ogromna część wspierającego ją Ludzkiego Personelu Militarnego i Policyjnego składa się właśnie z Operatorów. Superkomputer rekrutuje nawet okaleczonych jeńców. Prawdopodobnie ten ostatni proceder jest źródłem krążących wśród Niemców opowieści o zaginionych żołnierzach przemienionych w pół mechaniczne potwory wracających do obozowisk, by mordować towarzyszy broni.

Cechy: Duch k8, Siła: k8, Spryt: k8, Wigor k10, Zręczność: k8
Umiejętności: Odwaga: k8, Rzucanie k8, Skradanie k6, Spostrzegawczość k6, Strzelanie k8, Walka: k8, Wiedza (Strategia) k8, Zastraszanie k8,
Charyzma: 0, **Tempo:** 6, **Obrona:** 6 **Wytrzymałość:** 7
Zawady: Lojalny
Przewagi: Berserk*, Bez przebaczenia, Błyskawiczny unik, Krzepki, Rock and Roll!,
Sprzęt: SPS Giurza (2k6+1, PP:8), CZW 438 (2k6+1, SzS 3) lub UKM-2000 (2k8+1, SzS 4), Kamizelka kuloodporna z wkładkami (+2/+4 kevlar),
Cyborgizacje (Próg zdrowia: 20/20): Bioniczne połączenia nerwowe, Chip uspokajający, Edytor bólu, Interface umysł – maszyna, Nanochirurgia, Naskórek 2.0, Respirator, Regulator adrenalinowno-endorfinowy, Stawy hydrauliczne,
* Gwiazdką oznaczono statystyki wynikające z użycia cybernetyki.

Chuligani:
Kto to jest: *Blokersi, Dresiarze, Szalikowcy, Szaraszkowe gangi „beztalenci”, Skini, Apasze, Hitlerjugend i Swingjugend*
Młodzi ludzie ubrani w odzież sportową, która – z racji na swoją wygodę – świetnie nadaje się do rozróby lub ucieczki bo nie krępuje ruchów. Typowy chuligan nie ma żadnego zajęcia oprócz stania pod blokiem i chodzenia „na mecze”. Nudę zabija bijąc różnych ludzi za różne rzeczy oraz popełniając drobne przestępstwa. Niektórzy, posiadający szczególne inklinacje przyłączają się do groźnych gangów i awansują w bandyckiej hierarchii. Inni z czasem zakładają rodziny i ustatkowują się. Chuligani rzadko mają broń palną.

Cechy: Duch k6, Siła k8, Spryt k4, Wigor k8, Zręczność k6
Umiejętności: Prowadzenie: k4 **S**postrzegawczość k6, Walka k8, Włamywanie k4, Zastraszanie k6
Charyzma: -2**, Tempo:** 6**, Obrona:** 6 **Wytrzymałość:** 7
Zawady: Wredny
Przewagi: Krzepki
Sprzęt: Nóż lub Gazrurka (Si+k4)

Uliczny Psion
Kto to jest: *Psioniczny bandzior z Szaraszki 17, Obdarzony bandyta z Zony, Osiedlowy „superbohater” z Polski lub Europy Zachodniej.*
Zdolności psioniczne są darem, wrodzonym talentem, a nie czymś, czego można się nauczyć. Ich posiadacze rodzą się w każdej grupie społecznej, zarówno w najwyższych, jak i najniższych. Jeśli więc trafi na przedstawiciela agresywnej subkultury młodzieżowej, to robi on z niego użytek. Ich dar bywa więc równie często wykorzystywany do obrony różnie rozumianych uciśnionych, jak i popełniania przestępstw.

Cechy: Duch k6, Siła k6, Spryt k8, Wigor k8, Zręczność k6
Umiejętności: Prowadzenie: k4 **S**postrzegawczość k6, Umiejętność nadprzyrodzona k8 Walka k8, Włamywanie k4, Zastraszanie k6,
Charyzma: -2**, Tempo:** 6**, Obrona:** 6 **Wytrzymałość:** 7

Zawady: Wredny
Przewagi: Krzepki, Umiejętności nadprzyrodzone: Supermoce, Trening psioniczny, Uliczny superbohater
Supermoce (25pm): *Telekineza, Podkręcenie / Przykręcenie*
Sprzęt: Nóż lub Gazrurka (Sił+k4), Pistolet np. CZ 75 (2k6)

Psion - Tajny agent
***Kto to jest:** Psionicy-szpiedzy i zabójcy Szaraszki 17.*
Oryginalnym celem Zamkniętych Ośrodków Badawczych, podobnie jak radzieckich Miast Zamkniętych było szkolenie psionów na potrzeby wojska, głównie wywiadu. Po Resecie plany te chciano porzucić i skupić się na czymś bardziej perspektywicznym z punktu widzenia nauki (np. szukaniu leku na raka) szybko jednak okazało się, że z wielu powodów projekty bezpieczeństwa są jednak kluczowe.

W efekcie więc powołano do istnienia ściśle tajną grupę wywiadowczą podległą Ochronie i skupiającą obdarzonych. Potencjalni członkowie grupy są starannie selekcjonowani. Dobiera się ich ze względu na talent, przydatność posiadanych darów i cechy charakteru. Następnie są dokładnie weryfikowani przez Ochronę, a kiedy weryfikacja wypadnie pomyślnie: składa się im propozycję przystąpienia do grupy. Wbrew złej sławie Szaraszki nie jest to propozycja nie do odrzucenia... Osoby zmuszone do współpracy stanowią bowiem potencjalnych zdrajców. Na posiadanie takich we własnych szeregach natomiast żaden wywiad nie może sobie pozwolić.

Wszyscy rekruci przechodzą rozległe szkolenie, w trakcie którego uczą się nie tylko typowych metod inwigilacji, ale też odbywają dodatkowy trening daru, zwykle prowadzony metodami „czarnej psioniki". Oficjalnie grupa nie istnieje. Jeśli pojawia się w jakichkolwiek papierach to zwykle pod nazwą „Agencja". Jej członkom zwykle powierza się zadania czarnego wywiadu. Bardzo często biorą też udział w „czarnych operacjach" wewnątrz kraju.

Wydaje się, że główna działalność „Agencji" polega na: ochronie nieetycznych programów badawczych i ciemnych prowadzonych w mieście, jak i poza jego granicami, likwidowaniu niewygodnych psionów (w szczególności przestępców i wywrotowców) i innych paranormalnych zagrożeń dla populacji miasta (w szczególności wampirów), infiltracja i rozbijanie (wyżynanie) od środka grup przestępczych i terrorystycznych oraz fizyczna eliminacja szpiegów przemysłowych (w szczególności tych kryjących się za parawanem paszportu dyplomatycznego) niezależnie od strony barykady.

Poniższy profil został stworzony w oparciu o psionika podążającego ścieżką Telepaty, jednak pamiętać należy, że AGENCJA posiada operatorów różnych specjalności.

Cechy: Duch k6, Siła k6, Spryt k10, Wigor k8, Zręczność k6
Umiejętności: Odwaga: k4, Przekonywanie: k8, **S**postrzegawczość k6, Strzelanie: k8, Umiejętność nadprzyrodzona k10 Walka k8, Włamywanie k4, Zastraszanie k8,
Charyzma: -2**, Tempo:** 6**, Obrona:** 6 **Wytrzymałość:** 7
Zawady: Wredny
Przewagi: Bez przebaczenia, Czujny, 5 x Nowa moc*, Mentalista, Odzyskiwanie mocy, 3 x Punkty mocy*, Umiejętności nadprzyrodzone: Psionika, Uniki
Psionika (30pm): *Czytanie myśli, Luka pamięci, Google umysłów, Nóż umysłu, Psioniczna niewidzialność, Sztorm psioniczny, Telepatia, Władca marionetek*
Sprzęt (Po cywilnemu): SPS Giurza (2k6+1, PP:8), Garnitur, Negocjator
Sprzęt (W misji militarnej): System przyszłego pola walki (2k8, SzS 3, Pancerz: +1/+2 kevlar), głowa +4/+8 kevlar), Granatnik podwieszany (3k6, średni wzornik wybuchu)
Cyborgizacje (próg zdrowia: 16/16): Czarna psionika x 8

Żołnierze PROJEKTU
Kto to jest: *Mięso armatnie tajnych służb Szaraszki*
Drugim projektem Zamkniętych Miast Badawczych było szkolenie psionów na potrzeby wojska. Szybko okazało się, że projekt ten napotykał problemy. Psioni posiadali setki talentów o różnej sile i stopniu przydatności bojowej oraz sposobach manifestowania się. Szybko okazało się, że nie pasuje to do potrzeb wojska, w którym wszystko powinno być identyczne. Postanowiono obejść ten problem po prostu klonując takich psioników, jacy wojskowym spodobali się najbardziej.

Projekt napotykał wiele trudności i ostatecznie udało się go wdrożyć nie dalej niż tydzień temu. Opracowany proces produkcyjny jest bardzo wydajny i tani, klon osiąga przydatność do działań bojowych w mniej, niż miesiąc. Bardziej złożone egzemplarze (jak „Sierotka Marysia") produkowane są indywidualnie. Pomijając koszty wdrożenia produkcji kolejnych „modeli" najkosztowniejszym elementem tego typu „systemów uzbrojenia" jest oddawane w ich ręce wyposażenie. Z powodów etycznych i możliwego sprzeciwu zarówno opinii publicznej jak i innych państw zarówno prace badawcze jak i produkcyjne są tajne.

Badania medyczne i psychologiczne na pojmanych egzemplarzach wykazały, że klony są pod każdym względem ludźmi. Prowadzący je specjaliści zauważyli jednak szereg niepokojących objawów zarówno w sferze fizycznej jak i psychicznej. Skrócony okres dojrzewania wydaje się negatywnie odbijać na kondycji, przez co ich oczekiwany czas życia odbiega od normy. Co więcej ich sfera osobowościowa, a zwłaszcza emocjonalna jest ograniczona do najbardziej podstawowych (i zdaniem projektantów: niezbędnych) impulsów. Pozwala to przypuszczać, że przez swych twórców klony postrzegane są jako bioroboty lub w najlepszym razie zaawansowane technologicznie mięso armatnie.

Cechy: Duch: k6 Siła: k8 Spryt: k6 Wigor k8 Zręczność k6
Umiejętności: Odwaga k8, Rzucanie k8, Skradanie k6, Spostrzegawczość k8, Strzelanie k8, Umiejętność nadprzyrodzona: k8, Walka k8
Charyzma: 0 **Tempo:** 6 **Obrona:** 6 **Wytrzymałość:** 6
Zawady: Straceniec
Przewagi: Nerwy z Tytanu, Opanowany
Psionika (10pm): *Kajdany, Uderzenie mocy, Telekineza*
Sprzęt: H&K MP5 z Oświetleniem taktycznym (3k6, SzS 3), Hełm kevlarowy (+4/+8, kevlar), Mundur wz. 2008,
Zasady specjalne:
- **Upośledzone emocje:** Większość klonów nie rozumie kontekstu kulturowo-społecznego mających miejsce wokół nich wydarzeń i posiada za mały bagaż doświadczeń, by prawidłowo oceniać sytuację. Z uwagi na ich ignorancję otrzymują premię +2 do testów Odwagi, oraz odpierania Testów Woli. Same jednak nie mogą używać Testów Woli.
- Indywidualizm: Mimo, że produkowane przemysłowo klony są ludźmi. Wraz z doświadczeniem zdobywają też indywidualne cechy. W związku z tym niektóre z nich mogą być Figurami.
- Zabójcy bez serc: Warstwa emocjonalna klonów jest bardzo ograniczona, a ich program nie przewiduje radzenia sobie w sytuacjach społecznych. Ich reakcje często są więc przesadzone... Za każdym razem gdy klon zda test Strachu lub Woli może wykonać jedną, darmową akcję, którą musi być Atakiem na sprawcę testu.
- **Osłabiony system immunologiczny:** Generalnie każdy kontakt z bakteriami wzmacnia odporność organizmu. Klony, wyprodukowane w sterylnych laboratoriach, mimo dorosłego wyglądu tej cechy nie mają. Otrzymują karę -2 do wszelkich testów odporności na Choroby, Trucizny i alergeny.

Szpieg

Szpiedzy to ludzie (i inne istoty inteligentne) znajdujące się na terytorium obcego państwa starający się wykradać jego tajemnice, organizować dywersje, linie oporu oraz zabijać jego ludzi: dyrektorów zakładów przemysłowych, naukowców i wysokich oficerów. Szpiegiem jest zarówno agent ABW, SWW jak i współpracownik *Abwehry,* albo zdrajca pracujący na rzecz Niemców. Szpiedzy raczej unikają konfrontacji i wykrycia. Zwykle też posiadają dość duże środki, zarówno materialne jak i techniczne, które wykorzystują do pozyskiwania współpracowników na miejscu.

Cechy: Duch k8 Siła k6 Spryt k8 Wigor k6 Zręczność k12
Umiejętności: Hakowanie k6, Prowadzenie k6, Przekonywanie k8, Reperowanie k6, Skradanie się k12, Spostrzegawczość k10, Strzelanie k6, Walka k6, Włamywanie k12, Wspinaczka k8, Wypytywanie k8, Wyśmiewanie k8, Zastraszanie k8
Charyzma: +2**, Tempo:** 6**, Obrona:** 5 **Wytrzymałość:** 5
Zawady: Wróg (kontrwywiad), Zobowiązanie (służba krajowi),
Przewagi: Charakterny, Charyzmatyczny, Czujny, Koneksje, Szycha, Złodziej
Sprzęt: Walther PP (2k6) z tłumikiem

Wywiad w trakcie wojny:
Większość wywiadów w okresie II Wojny Światowej dążyła do utworzenia tak zwanej siatki szpiegowskiej. Sieć szpiegów to najogólniej ujmując grupa agentów wzajemnie znających się, współpracująca przy swoich zadaniach. Formacja taka posiada wiele zalet. Przede wszystkim zorganizowana siatce łatwiej poradzić sobie z trudnymi zadaniami, dzieląc pracę. Dzięki temu ma ona większą łatwość w przeprowadzaniu operacji sabotażowych, zamachów, porwań i innych działań wymierzonych bezpośrednio w interes wrogiego państwa. Nie bez znaczenia pozostaje też fakt, że szpiegom takim łatwiej poradzić sobie z ograniczeniami sprzętu w rodzaju nadajników radiowych czy aparatów fotograficznych, które w tamtych czasach najmniejsze nie były. Wadą siatki jest jednak fakt, że zdemaskowanie choć jednego jej członka najczęściej kończy się jej rozbiciem.

Dlatego też w okresie Zimnej Wojny służby zmieniły taktykę. Obecnie najczęściej pracę wykonują pojedynczy, nie znający swoich tożsamości agenci. Ich zadanie polega na rekrutowaniu Osobowych Źródeł Informacji, zbieraniu ich raportów i wysyłaniu do Centrali. Tylko oni (oraz pracownicy Centrali w kraju, na wypadek aresztowania agenta) wiedzą, kim są ich ludzie. Ci ostatni najczęściej znają Agentów jedynie pod przybranym nazwiskiem. Zadania szpiegów polegają wyłącznie na gromadzeniu informacji. Misje w rodzaju zabójstw, porwań, kradzieży dokumentów czy organizowania sabotażu Centrala powierza się (jeśli to tylko możliwe) osobom spoza służb, jak żołnierze jednostek specjalnych, zaprzyjaźnione ruchy oporu lub nawet zawodowi kryminaliści.

Jeśli skorzystanie z usług osób zewnętrznych jest niemożliwe, lub sprawa jest szczególnie delikatnej natury zadania takie wykonują tzw. agenci manewrowi. Nie budują oni własnych siatek wywiadowczych, ale przesuwani są doraźnie do wykonywania innych zadań. Dokłada się starań, by nie znali tożsamości innych agentów działających w danym terenie. Robi się tak, by w razie niepowodzenia danego działania nie dało się powiązać sprawcy z innymi pracownikami służb specjalnych.

Płatny Zabójca
Kto to jest: *Egzekutor Mafii lub podziemnego sądownictwa, wyszkolony morderca Abwehry lub Szaraszki 17, najemnik korporacyjny.*
Płatny zabójca to gość zajmujący się ostatecznym rozwiązywaniem problemów. Zwykle osoba taka jest przynajmniej biegle przeszkolona w posługiwaniu się bronią: najczęściej jest to były żołnierz lub policyjny antyterrorysta, czasem zwykły dziwak-militarysta, a czasem specjalnie wyszkolony agent wywiadu. Niezależnie od tego, czy wynajmuje go zorganizowany gang, tajne służby

wrogiego kraju czy mający w pogardzie etykę biznesmen jego zadanie jest identyczne: wyeliminować cel możliwie małym nakładem środków dając mu możliwie małe szanse na obronę. Zabójcy zwykle atakują, gdy ofiara jest samotna, bezbronna i czuje się najbezpieczniej, zwykle posługując się takimi środkami, jak samochody – pułapki, broń snajperska czy pistolet z tłumikami.

Cechy: Duch k8 Siła k6 Spryt k8 Wigor k8 Zręczność k12
Umiejętności: Hakowanie k6, Odwaga k10, Prowadzenie k6, Przekonywanie k8, Reperowanie k8, Skradanie się k12, Spostrzegawczość k10, Strzelanie k12, Walka k6, Wspinaczka k8, Włamywanie k12
Charyzma: +2**, Tempo:** 6**, Obrona:** 5 **Wytrzymałość:** 6
Zawady: Poszukiwany
Przewagi: Bez brzebaczenia, Pewna ręka, Sokole oko, Ukochana broń (jego SWD)
Sprzęt: Walther P99 (2k6) lub SVD Dragunov (2k8+1), Tłumik, Celownik laserowy, Pociski poddźwiękowe, Semtex

BORowik
***Kto to jest:** Ochroniarze prezydentów, premierów i ministrów, Ochrona korporacyjnych szych*
Biuro Ochrony Rządu to agencja mająca za zadanie obronę najważniejszych osób w państwie oraz gości zagranicznych. Jej pracownicy to świetnie wyszkoleni i wyposażeni specjaliści porównywalni z najlepszymi komandosami. Podobne do BOR-u biura posiadają rządy w zasadzie wszystkich państw, a ochroniarzy zbliżonej jakości wynajmują także ważni przedsiębiorcy i gwiazdy filmowe.

Cechy: Duch: k10 Siła: k10 Spryt: k10 Wigor k10 Zręczność k10
Umiejętności: Medycyna k10, Odwaga k10, Prowadzenie k10, Rzucanie k10, Skradanie k10, Spostrzegawczość k10, Strzelanie k10, Walka k10
Charyzma: 0 **Tempo:** 6 **Obrona:** 7 **Wytrzymałość:** 7
Zawady: Lojalny, Straceniec
Przewagi: Bez przebaczenia, Błyskawiczny Unik, Komandos, Militarne sztuki walki, Nerwy ze stali, Opanowany, Sokole oko, Zaprawiony w walce,
Sprzęt: MiniBeryl (2k8, SzS: 3, Kompaktowy), Wather P99 (2k6), Kamizelka kuloodporna (+1/+2, kevlar), Garnitur,

Szycha:
***Kto to jest:** Szef gangu, Skorumpowany polityk lub samorządowiec, Biznesmen dorabiający się na nieszczęściu innych.*
Powiedzmy sobie szczerze: zbrodnia może być zyskownym interesem, a zorganizowana grupa przestępcza jest niczym więcej, jak dobrze prosperującą firmą. Jak każda inna firma posiada też prezesa. Zwykle zresztą działającego pod przykrywką zwykłego biznesmena, potrafiącego doskonale wytłumaczyć źródło swoich dochodów. Taki ktoś to właśnie Szycha.
Szycha, w odróżnieniu od większości innych gangsterów nie jest tępym mordotłukiem i zwykle nie jest szczególnie groźnym przeciwnikiem: przynajmniej nie w starciu na noże i pięści. Przeciwnie: często na polu walki radzi sobie znacznie gorzej, niż jego zbiry i płatni zabójcy. Jego siła polega jednak na czymś innym: umyśle, kontaktach zawodowych, koneksjach, sprycie i grubym portfelu. Szycha jest w stanie przekupić polityków i policje, wynająć hakera czy zapłacić zabójcy za likwidację świadków.

Cechy: Duch: k10 Siła: k6 Spryt: k10 Wigor k6 Zręczność k6
Umiejętności: Odwaga k10, Prowadzenie k6, Przekonywanie k10, Strzelanie k6, Wypytywanie k10, Wyśmiewanie k10, Zastraszanie k10
Charyzma: +2 **Tempo:** 6 **Obrona:** 7 **Wytrzymałość:** 7
Zawady: Chciwy, Mściwy
Przewagi: Alibi, Charyzmatyczny, Do szturmu, Internetowy przyjaciel, Obrzydliwie bogaty,

Schadenfreude, Sprzedaż impulsywna, Szycha, Umówione spotkanie, Urodzony przywódca,
Sprzęt: CZ 75 (2k6), Smartphone
Zasady Specjalne:
- Telefon po Pomoc: Pamiętaj o zasadach wzywania pomocy z rozdziału *Der Elektronische Krieg.* Szycha jest odpowiednią osobą by zadzwonić po posiłki.

Terrorysta
***Kto to jest:** Czerwoni lub Brunatni popaprańcy.*
Członek Piątej Kolumny lub Frakcji Armii Republikańskiej zdeterminowany na tyle, by wysadzić się w powietrze. Zwykle uzbrojony i obwieszony materiałami wybuchowymi. Najczęściej porusza się pod osłoną kilku mniej obłąkanych Bojowników.

Cechy: Duch: k6 Siła: k6 Spryt: k6 Wigor k6 Zręczność k6
Umiejętności: Odwaga k8, Przetrwanie k6, Skradanie k8, Spostrzegawczość k6, Strzelanie k4, Tropienie k6, Walka k4, Zastraszanie k6
Charyzma: 0 **Tempo:** 6 **Obrona:** 4 **Wytrzymałość:** 5
Zawady: Krwiożerczy (zależnie o co walczy)
Przewagi: Złodziej (zależy gdzie walczy)
Sprzęt: Skorpion (2k6, 12/24/48, SzS 3)
Cechy specjalne:
- Nieustraszony: On CHCE zginąć za sprawę.
- **Bomba:** W dowolnej chwili terrorysta (nawet umierając) może zdetonować bombę. Połóż na miejscu gdzie stał Duży Wzornik Wybuch. Eksplozja zadaje 4k8 ran. Terrorysta zabity strzałem w głowę nie odpala ładunku.

(fig) Maniak z narzędziami ciesielskimi:
***Kto to jest:** Wkurzony psychopata, wiejski bersersk w pijackiej widzie*
Generalnie z uwagi na biedę i techniczne zacofanie w całej Nowej Europie głównym narzędziem wszelkich masakr jest siekiera. Niemniej jednak Niemcy produkują piły łańcuchowe już od 1925 roku, a Polacy przed wojną też sprzedali ich dość dużo. Jako, że złe czasy rodzą złych ludzi, a nienormalne nienormalnych dość często się słyszy, że ktoś kogoś porąbał.
Maniak, mimo że najczęściej bezimienny pełni rolę ważnej figury w swojej społeczności np. wioskowego świra, którego boją się dzieci. Często jest też cenionym pracownikiem w rzeźni lub sklepie mięsnym.

Cechy: Duch: k6 Siła: k12 Spryt: k6 Wigor k12 Zręczność k6
Umiejętności: Odwaga k8, Walka k10, Zastraszanie k8
Charyzma: 0 **Tempo:** 6 **Obrona:** 7 **Wytrzymałość:** 9
Zawady: Krwiożerczy
Przewagi: Berserk, Krzepki, Nawałnica ciosów (maniak z siekierą) lub Niezwykle zamaszyste cięcie (maniak z piłą)
Sprzęt: Siekiera (Si + k8) lub Piła mechaniczna (2k6+4)
Cechy specjalne:
- Nieustraszony: On chce zginąć za sprawę.
- **Bomba:** W dowolnej chwili terrorysta (nawet umierając) może zdetonować bombę. Połóż na miejscu gdzie stał Duży Wzornik Wybuch. Eksplozja zadaje 4k8 ran. Terrorysta zabity strzałem w głowę nie odpala ładunku.

Obcy:

Komandosi Utuwu
Bestie wywodzą się z bardzo odległej od oryginału wersji naszej planety i w swym lokalnym

świecie były odpowiednikami *homo sapiens.* Wyglądem przypominają coś pośredniego między psem, a kotem. W pozycji wyprostowanej są większe i masywniejsze od ludzi, mają wydłużone pyski, łapy z potężnymi pazurami oraz zębiska przywodzące na myśl sztylety. Ich całe ciało pokrywa miękkie, gęste futro. Są doskonałymi pływakami, wytrzymałymi piechurami, doskonale wspinają się na drzewa, mają niezwykle wyczulony wzrok i węch, dzięki poduszkom na łapach poruszają się niemal bezszelestnie. Równie dobrze radzą sobie na dwóch jak i czterech łapach. Uwielbiają walkę, często toczą pojedynki, na podstawie których ustalają przywództwo i hierarchę w grupie. Rzadko jednak walczą na śmierć i życie. Lubią też jedzenie, zabawy ruchowe (zwłaszcza związane z rzucaniem kijka), sen i wódkę. Przywiązują się do ludzi i innych bestii niemal tak samo mocno, jak psy.

Bestiami rządzi król wybierany przez zgromadzenie wojowników. Posiada on w zasadzie władzę absolutną. Pozostałe bestie zobowiązane są oddawać mu znaczącą część swoich trzód (podstawą gospodarki tych istot jest pasterstwo) lub płacić inne daniny.

Komandosi:
Niektórzy żołnierze Bestii zostali wyszkoleni przez specjalistów z Europy Środkowej. Wybrani z jego najlepszych wojowników stanowią gwardię pałacową i oraz elitarne oddziały uderzeniowe.

Cechy: Duch: k10 Siła: k12+2 Spryt: k10 Wigor k12 Zręczność k10
Umiejętności: Medycyna k10, Odwaga k10, Prowadzenie k6, Przetrwanie k10, Rzucanie k10, Skradanie k10, Strzelanie k10, Walka k12
Charyzma: +0 Tempo: 10 **Obrona: 8 Wytrzymałość:** 14 (10)
Zawady: Lojalny
Przewagi: Bez przebaczenia, Błyskawiczny unik, Grad ciosów, Komandos, Nerwy ze stali, Opanowany, Sokole oko, Tropiciel, Zaprawiony w walce,
Sprzęt: WKM-B (2k10, SzS 3, BC) lub TOR (2k12, BC, PP:10) System Przyszłego Pola Walki TYTAN (Pancerz +1/+2, Głowa +4/+8, kevlar), *Ghillie Suit*
Zasady specjalne:
- Rozmiar +2
- Kły i Pazury: Bestie w walce wręcz zadają obrażenia równe Siła + k8
- Koci wzrok: Bestie ignorują kary wynikające ze złego oświetlenia, lecz nie z Ciemności.
- Chyży: Biegnąć Bestie rzucają k10 zamiast k6
- Duży: Bestie ignorują zasady Nieporęczny i Bardzo Nieporęczny gdy korzystają z broni.
- **Akimbo:** Bestie mogą strzelać z dwóch Karabinów Szturmowych, Pistoletów i Pistoletów Maszynowych naraz, jakby miały przewagę Akimbo.

Wojownicy
Raczej słabo wyszkoleni, choć nadrabiają zapałem i wrodzonymi skłonnościami. Broń kupują lub kradną we własnym zakresie.

Cechy: Duch: k8 Siła: k12+2 Spryt: k4 Wigor k10 Zręczność k8
Umiejętności: Odwaga k8 Przetrwanie k10 Rzucanie k6 Skradanie k10 Strzelanie k6 Walka k8
Charyzma: +0 **Tempo:** 10 **Obrona:** 6 **Wytrzymałość:** 9
Przewagi: Tropiciel, Błyskawiczny Unik, Zaprawiony w walce,
Sprzęt: 2 x AK-47 (2k8+1, SzS:3), 10 granatów
Zasady specjalne:
- Rozmiar +2
- Kły i Pazury: Bestie w walce wręcz zadają obrażenia równe Siła + k8
- Koci wzrok: Bestie ignorują kary wynikające ze złego oświetlenia, ale nie z Ciemności.
- Chyży: Biegnąć Bestie rzucają k10 zamiast k6
- Duży: Bestie ignorują zasady Nieporęczny i Bardzo Nieporęczny gdy korzystają z broni.

- Akimbo: Bestie mogą strzelać z dwóch Karabinów Szturmowych, Pistoletów i Pistoletów Maszynowych naraz, jakby miały przewagę Rambo.

Morlokowie:
Zdaniem niektórych socjodarwnistów postęp technologiczny musi w przyszłości doprowadzić do nieuniknionej degeneracji ludzkości nie wystawionej na naturalne procesy ewolucyjne. Wydaje się, że w dalekiej przyszłoszłości ten proces faktycznie miał miejsce. W efekcie więc ludzie podzielili się na dwa zdegenerowane gatunki. Pierwszym byli eloje (obecnie najpewniej wymarli), piękne, lecz głupie ludzkie małpki, które żyły we wspaniałych, rajskich ogrodach zaprojektowanych przez ostatnich *homo sapiens.* Drugim gatunkiem byli morlokowie zamieszkujący podziemne, automatyczne i starożytne miasta. Z uwagi na ograniczone zasoby ich środowiska morlokowie byli inteligentniejsi niż ich kuzyni. Mimo, że otoczeni przez zdobycze najnowocześniejszej technologii żyli niczym starożytni Sumerowie połączeni w prymitywne miasta-bunkry, wojujący z innymi społecznościami swego gatunku by zdobyć automatyczne fabryki i farmy hydroponiczne, czaszki wrogów oraz jeńców, których składali w ofierze komputerom.

Fizycznie Morlokowie przypominają bardzo bladych, łysych ludzi. Ich skóra jest całkowicie pozbawiona pigmentu i niemal przeźroczysta, a czerwone jak u albinosów oczy nie znoszą światła. Na powierzchnie wychodzą tylko nocą, by polować na ludzi, których mięso cenią jako przysmak, oraz chwytać techników, co do których wierzą, że są w stanie naprawić niektóre z ich zepsutych maszyn. Są dobrze uzbrojeni i wyposażeni w zabawki o jakich Wojsko Polskie może tylko marzyć, jednak zupełnie nie rozumieją ich zasad działania.
Wszyscy Morlokowie posiadają umiejętności psioniczne.

Cechy: Duch: k6 Siła: k8 Spryt: k8 Wigor k8 Zręczność k8
Umiejętności: Odwaga k8, Skradanie k8, Spostrzegawczość k8, Strzelanie k8, Oszołomienie k8, Walka k6
Charyzma: 0 **Tempo:** 6 **Obrona:** 5 **Wytrzymałość:** 12 (6)
Zawady: Krwiożerczy
Przewagi: Uniki
Supermoce (20pm)**:** *Oszołomienie*
Sprzęt: Pistolet laserowy (15/30/60, 1-3k6, SzS:1, Dublet), Monomiecz (Siła+K8+2, PP4), Pancerz bojowy (+6),
- Ignorancja: Morlokowie nie mogą posiadać umiejętności Hakowanie, Leczenie, Reperowanie i Wiedza.
- ***Homo Nocturnis:*** dzięki bardzo czułemu wzrokowi Morlokowie ignorują Mrok i Półmrok, a dzięki doskonałemu słuchowi i dotykowi także Ciemność.
- **Wrażliwość na światło:** W świetle dziennym lub mocniejszym Morlokowie traktowani są jakby znajdowali się w Ciemności. Każdy szkodliwy czynnik opierający się na świetle (np. granaty błyskowe, latarki taktyczne, moce typu *Oślepienie*) używany przeciwko nim zwiększa swój efekt o 2.

Inni morlokowie:
Oprócz opisanych powyżej wojowników żołnierze walczący w Zonie meldowali także o spotkaniach z następującymi przedstawicielami Obcych:

- Myśliwi:
Morlokowie polują na powierzchni dla pozyskania trofeów oraz mięsa. Za szczególnie cenne (i smaczne) zdobycze uważają ludzi, gdyż - z racji na nasze ciężkie uzbrojenie - polowanie na nas ma stanowić akt odwagi.
Przewagi: Bez przebaczenia, Łowca,
Sprzęt: Karabin laserowy (1-3k6, SzS:3), Kombinezon maskujący,

- Mózgotrzepy:
Wszyscy morlokowie rodzą się z mocami psionicznymi, jednak nie wszyscy je doskonalą. Ci, którzy to robią posiadają w swoim społeczeństwie status mędrców-filozofów nieco podobny do mistyków wschodu.
Umiejętności: Psionika k10
Przewagi: Mentalista, Podwójny dar, 2 x Trening psioniczny,
Psionika (25pm): *Czytanie myśli, Fatality!, Iluzje, Pancerz, Pociski, Telekineza, Telepatia, Przerażanie, Sztorm psioniczny, Władca marionetek*

- **„Nindże":**
Kasta wojowników - psioników wyspecjalizowana w walce wręcz. Prawdopodobnie najgorsza, istniejąca hołota.
Umiejętności: Psionika k10
Przewagi: Niezwykle zamaszyste cięcie, Błyskawiczny cios, Moc myśli
Psionika (25pm): *Fatality!, Lot, Odbicie pocisków, Przykręcenie / podkręcenie (*tylko Siła i Zręczność, jedynie na sobie), *Spowolnienie, Telekineza, Tarcza, Uderzenie mocy,*
Sprzęt: Broń gładkolufowa (używana wyłącznie do wystrzeliwania odbiorników teleportacyjnych, zasięg 24/48/96, SzS 1, Tłumik, w magazynku 8 odbiorników), Miecz laserowy (Si+k6+8 PP12), Nadajnik teleportacyjny.

Scytowie:
Starożytny lud koczowniczy zamieszkujący między Ałtajem, a Dolną Wołgą. Po Resecie zmaterializował się mniej-wiecej w tej samej okolicy, skąd obecnie migruje na zachód, w kierunku Zony uciekając przed dinozaurami. Grupy Scytów, uzbrajane (na złość Polakom) przez Niemców zachowują się jak najbardziej typowi koczownicy, to jest rabują wszystko, co zdołają. Scyci znani są z kilku cech narodowych. Po pierwsze: to łowcy głów i skalpów, którymi ozdabiają uprzęże koni. Po drugie: całe życie pędzą w siodle, potrafią spać, jeść i załatwiać potrzeby fizjologiczne nie schodząc ze swoich parchatych wierzchowców. Po trzecie: w ich gromadach walczą wszyscy, w tym kobiety i dzieci wystarczająco duże, by unieść broń.

Cechy: Duch: k6 Siła: k8 Spryt: k6 Wigor k6 Zręczność k8
Umiejętności: Jeździectwo k8, Odwaga k6, Przetrwanie k6, Skradanie k6, Spostrzegawczość k6, Strzelanie k6, Tropienie k6, Walka k6, Zastraszanie k6
Charyzma: 0 **Tempo:** 8 (6) **Obrona:** 5 **Wytrzymałość:** 6 (5)
Zawady: Krwiożerczy
Przewagi: Berserk (tylko Figury)
Sprzęt: MP-40 (Obrażenia 2k6, Zasięg 12/24/48, SzS 3), Spiżowe miecze (Siła + k6), Skórzany pancerz (+1, nie chroni przed kulami), Rumak bojowy
Cechy specjalne:
- Konni łucznicy: Scytowie nie otrzymują kar do strzelania z końskich siodeł.
- **Prymitywy:** Scytowie otrzymują premię +2 do Jeździectwa, Przetrwania, Tropienia oraz walki wszelką, średniowieczną bronią. Oni robią to codziennie.

Inni Scytowie:
Kontakt z nowoczesnymi społeczeństwami oraz własne procesy etnogenezy spowodowały, że wśród Scytów, oprócz wyżej opisanych pasterzy - wojowników wykształcił się szereg różnych specjalizacji zawodowych. Do najciekawszych z antropologicznego punktu widzenia zaliczyć należy:

- **„Jumaczy":**

Scytowie (po łomocie, jaki spuściła im ukraińska Straż Graniczna) nie są na tyle głupi, by zadzierać z wojskiem którejkolwiek strony i innymi, dobrze uzbrojonymi grupami. Zamiast więc walczyć otwarcie podkradają się do obozowisk, by - po uprzednim poderżnięciu gardeł strażnikom - grabić i uprowadzać zakładników, których potem mogą wymienić na krowy i karabiny.
Umiejętności: Skradanie k8, Włamywanie k8
Przewagi: Zwiadowca
Sprzęt: Łuk (oprócz MP-40, do cichego strzelania, Obrażenia 2k6, Zasięg 12/24/48) , *Ghille suit,*

- **Szamanów:**
O religii Scytów warto trochę napisać, bowiem jest naprawdę śmieszna. Otóż: Scytowie wierzą w masę duchów i bożków, z których najważniejszym jest (jak to u koczowników) bóg wojny i przemocy manifestujący się pod postacią spiżowych mieczy lub (ostatnio) karabinów AK-47. Pod wpływem niedawnych przeżyć rozpowszechnił się wśród nich też kult *Cargo* oddający cześć wielkim, żelaznym ptakom z nieba, które (gdy są usposobione łaskawie) zrzucają skrzynie z karabinami i amunicją, a gdy są zagniewane: bomby kasetowe. Przebłagać je można oczywiście tylko krwawą ofiarą. W rytuałach tych przewodzą bardzo liczni szamani.
Umiejętności: Magia k10
Magia (25pm): *Leczenie, Mowa zwierząt, Niewidzialność, Podkręcenie / Przykręcenie, Przerażenie, Sprowadzenie sojusznika (jak Weteran, najczęściej sprowadza Roje, Upiory, Wilki, Wargi i Żywiołaki), Zmiana kształtów, Zombie*,

- **Wojowników-czarowników:**
Wiara w moce nadprzyrodzone jest wśród Scytów powszechniejsza, niż wśród ludzi wieków dwudziestego i wyższych... W efekcie niemal każdy z nich posiłkuje się magią. Większość z nich oczywiście praktykuje zwykłe zabobony, ale więcej Scytów, niż byś chciał posiada prawdziwe, magiczne moce.
Umiejętności: Magia k6
Magia (15pm): *Odbicie, Podkręcenie / Przykręcenie, Przerażenie*

- Technoszamanów:
W trakcie Zagłady wielu głodujących mieszkańców Zony przyłączyło się do Scytów, którzy w prawdzie byli dzikusami, ale mieli żarcie. Większość z tych zbiegów była zwykłymi ludźmi, ale trafiali się i specjaliści z różnych dziedzin, które przydawały się koczownikom. Te osoby nazwane zostały Technoszamanami.
Umiejętności: Hakowanie k6, Leczenie k6, Prowadzenie k6, Reperowanie k6, Włamywanie k6
Sprzęt: SVD Dragunov (Obrażenia 2k8+1, Zasięg 30/60/120, PP2, Celownik Optyczny)

Mutanci
Jedną z katastrof, jakie spadły na Zonę była ucieczka retrowirusa mutacyjnego. Zarazek wykorzystywany był w medycynie, do szeroko pojętego ulepszania organizmów ludzkich. Pacjenci byli nim zakażani, dzięki czemu dokładnie kontrolujący przebieg choroby lekarze mogli w różnoraki sposób modyfikować ich ciała. Cały proces musiał być ściśle nadzorowany, bowiem pozostawiony samopas mógł być niemal tak samo niszczycielski dla organizmu jak rak. W efekcie większość ofiar wirusa umarła w męczarniach lub zmieniła się w niezdolne do samodzielnego życia, bezkształtne bryły mięsa. Mutanci to tak naprawdę osoby chore i kalekie, koczujące w ruinach, podobnie jak wielu innych niedobitków oryginalnych mieszkańców regionu.

Cechy: Duch: k6 Siła: k8 Spryt: k6 Wigor k8 Zręczność k6
Umiejętności: Odwaga k6, Przetrwanie k6, Skradanie k6, Spostrzegawczość k8, Strzelanie k6, Tropienie k8, Walka k8, Zastraszanie k6
Charyzma: -4 **Tempo:** 8 **Obrona:** 6 **Wytrzymałość:** 8
Zawady: Krwiożerczy

Przewagi: Berserk (tylko Figury), Łowca
Sprzęt: Strzelba „pompka" (1-3k6, 12/24/48), Ostrza podskórne: kły i pazury (Siła +k6)
Cechy specjalne:
- **Cyborgizacje:** Kuracja wzmacniająca kości (wliczona do statystyk), Mutacja nadnerczy (wliczona), Ostrza podskórne, Płytki Krwi 2.0, Superbłędnik
- **Nieludzie:** nie do końca wiadomo, gdzie i jakie organy mają mutanci oraz jak działają na nich leki. Wszystkie testy Leczenia wobec nich są trudniejsze o -4.

Inni ludzie z Zony:
Grupy mieszkańców ruin i oddziały Warlordów składają się zwykle z Bojowników i Mutantów, natomiast siły porządkowe Szaraszki i Matki najczęściej złożone są ze zwykłych żołnierzy i policjantów. Niemniej wśród jednych i drugich pojawiają się czasem różnego rodzaju specjaliści. Na ulicach obydwu ocalałych metropolii też można czasem spotkać niezłych dziwaków. Przykładami takich osobników mogą być:

- Cyberpunkowie:
Kontrkultura wywodząca się z bogatej młodzieży niektórych miast przyszłości. Wierzyli, że ludzkie ciała są słabe, czego dowodem ma być dekadencja ich osiedli. By wyzbyć się owej słabości i uzewnętrznić nastoletni bunt kupowali wszczepy za pieniądze korporacyjnych rodziców. Upadek Zony przekonał ich o słuszności ich przekonań. Podobnie jak zwykłe punki lubują się w ekstrawaganckich ozdobach, wódzie i narkotykach. W pogardzie mają natomiast zasady współżycia społecznego i higienę.
Umiejętności: Włamywanie k6, Wypytywanie k6, Zastraszanie k8
Przewagi: Dresiarz
Cyborgizacje: Celownik (kolimator), Cyberręka, Kuracja: Hormonem wzrostu, Sterydowa, Wzmacniająca kości, Edytor bólu, Regulator adrenalinowo – endorfinowy.

- Cyberżołnierze:
Matka generalnie nie zmusza swoich dzieci do cyborgizacji (choć w niektórych armiach Zony faktycznie walczyli przymusowo implantowani żołnierze), jednak w jej szeregach jest wielu weteranów, którzy zastąpili utracone w jej służbie części ciała maszynami. Jako, że mają bardzo duże doświadczenie bojowe najczęściej tworzom oni doborowe jednostki.
Cyborgizacje: Celownik (optyczny i kolimator), Chip uspokajający, Detektor medyczny, Edytor bólu, Filtr danych (oba), Kalkulator balistyczny, Nanochirurgia, Płytki krwi 2.0, Respirator, Serce sportowe

- Groteski:
Niektóre mutanty rosną bardzo duże i bardzo nieładne. Ten jest przypadkiem takiej sytuacji.
Cechy: Siła +2 stopnie, Wigor +2 stopnie
Umiejętności: Zastrzaszanie +2 stopnie
Cechy specjalne:
- **Rozmiar:** +2
- **Pancerz:** +2
- **Duży może więcej:** Groteski broń Bardzo nieporęczną traktują jak Nieporęczną, a Nieporęczną jak zwykłą.

- Hakerzy-hipsterzy:
Wiele cywilizacji przyszłości używało cyberwszepów. Jednym z ich zastosowań było przyśpieszanie połączenia między człowiekiem, a komputerem. Dzięki temu wielu operatorów komputerowych z Zony jest w stanie dosłownie sterować myślą maszynami, przelewać swoje idee na kod bez długotrwałego stukania w klawiaturę oraz w znacznie doskonalszym stopniu kontrolować przebieg poszczególnych procesów.

Cechy: Spryt +1 stopień
Umiejętności: Hakowanie k6, Reperowanie k6, Strzelanie k6, Włamywanie k6, Wyszukiwanie k6
Cyberwszczepy: 3 x Implant jedności, Interface umysł-maszyna, Komputer balistyczny, Radio, Smartgun
Sprzęt: Trzy, dowolne Bezzałogowce lub Roboty, 5 x Granat nanozagłady

- Hakerzy staroszkolni:
Hakerzy z Polski oraz wielu miast, w których technika nie była tak rozwinięta na pierwszy rzut oka nie mieli szans ze swoimi, posiadającymi dziesiątki wszczepów przeciwnikami. Szybko okazało się jednak, że nawet najlepsze narzędzia i oparte na SI programy wspomagające pokonać można dzięki sprytowi i gruntownej wiedzy.
Cechy: Spryt +2 stopnie
Umiejętności: Hakowanie k8, Reperowanie k8, Wyszukiwanie k8
Przewagi: Haker lub Wojska radioelektroniczne,
Sprzęt: Laptop pancerny, 3 dowolne Roboty lub Bezzałogowce.

- Podkręceni:
Wirus mutagenny nie został stworzony, by wyniszczyć ludzką populację Zony i zamienić ją w potwory, ale jako narzędzie eugeniki służące do ulepszenia ciał. Ludzi, którzy przeszli zakażenie (czy to dzikie czy kontrolowane) i pozostali przy życiu, nie nosząc wyraźnych śladów mutacji, ciesząc się całym zestawem udogodnień nazywani są właśnie „Podkręconymi".
Cyberwszczepy: Bioniczne połączenia nerwowe, Ciało sportowe, Komórki elektryczne, Naskórek 2.0, Ulepszone ścięgna (rąk i stóp)

- Psioni:
Ogromna większość populacji Szaraszki posiada moce psioniczne, podobnie jak niektórzy ludzie spłodzeni w trakcie Resetu oraz część mutantów Zony. Nie należy więc się dziwić, gdy zwykły przechodzień, żołnierz, policjant lub członek bandy szabrowników wyciągnie z rękawa naprawdę groźnego asa.
Lista mocy jest wyłącznie przykładem.
Cechy: Spryt +2 stopnie
Umiejętności: Umiejętność nadprzyrodzona: PSI k8
Przewagi: Umiejętność nadprzyrodzona: Psionika, Mentalista, Trening psioniczny
Psionika (20pm): *Oplątanie, Pancerz, Spowolnienie, Telekineza, Uderzenie mocy, Wybuch*

- Słabi psioni:
Talenty psioniczne większości mieszkańców Szaraszki, podobnie jak wielu mutantów nie olśniewają. Tak naprawdę pełnoprawni psioni stanowią nieliczną elitę, tysiące innych posiada jedną, nie zawsze imponującą umiejętność, która mogłaby załatwić im co najwyżej status imprezowej gwiazdy, gdyby nie to, że wszędzie poza Polską popisywanie się darem uchodzi za obciach. Mimo to ludzie tacy czasem potrafią zabłysnąć.
Cechy: Spryt +2 stopnie
Umiejętności: Wyginanie łyżeczek k8
Przewagi: Umiejętność nadprzyrodzona: Supermoce
Supermoce (20pm): *Wyginanie łyżeczek*

- Zakażeni:
Wirus zombie z czasem mutował, co doprowadziło do powstania szczepu B. Nie jest on śmiertelny, zamiast tego pozostaje uśpiony do momentu zgonu nosiciela. Gdy ten nastąpi ciało ożywa drugim, nieumarłym życiem.
Cechy specjalne:
- Nosiciel: Zabity Zakażony powstaje w następnej turze jako zupełnie zdrowy Zombie i atakuje

najbliższą osobę.

Potwory Zony:

Pterozaur
Pterozaury to (do niedawna) wymarłe gady latające. Kilkanaście gatunków tych stworzeń dotarło do Nowej Europy w efekcie Burzy Czasoprzestrzennej. Ich ojczyzną wydaje się być dawny Tatarstan, Baszkiria i północny Kazachstan. Dwa dziesięciolecia, które upłynęły od katastrofy sprawiły, że stwory te migrowały na cały kontynent. Najłatwiej spotkać je w Zonie, jednak docierają w zasadzie do całej, południowej Europy (gdzie są bezlitośnie tępione przez Służby Leśne), a w cieplejsze lata nawet do skandynawii. Pterozaury najchętniej gnieżdżą się w wysokich partiach zrujnowanych budynków. Niektóre wieżowce zamieszczą całe ich kolonie. Większość to drapieżniki. Najczęściej atakują gołębie i drobne ptactwo albo polują na ryby. Jak inne gady kopalne nie mają wrodzonego lęku przed ludźmi, tak więc *homo sapiens* często atakują tylko po to, żeby zobaczyć, czy nie jest trujący.
Pterozaury posiadają różne rozmiary (najmniejsze są wielkości wróbla, największe porównywalne z małym samolotem) i różne potrzeby pokarmowe. Niektóre gatunki, zwłaszcza w porze lęgowej atakują ssaki, w tym ludzi.

Cechy: Duch: k6 Siła: k10 Spryt: k4 Wigor k10 Zręczność: k6
Umiejętności: Odwaga k6, Spostrzegawczość k6, Walka k8
Tempo: 3 **Obrona:** 6 **Wytrzymałość:** 9 (2) + Rozmiar
Zdolności specjalne:
- **Rozmiar:** Od -2 (*Pterodactylus)* do + 4 *(Quetzalcoatlus).* Rozmiar nie został wliczony do statystyk.
- Pancerz: +2
- Ugryzienie: Siła + k6
- **Latanie:** Pterozaur lata w tempie 24 i wznosi się w tempie 6
- Tarmoszenie: Pterozaury, podobnie jak krokodyle potrząsają swoją ofiarą po pochwyceniu jej w swe potężne szczęki. Za każdym razem, gdy trafią z przebiciem zadają dodatkowe 2k4 obrażeń.

Dinozaur: drapieżny olbrzym
Stada roślinożernych dinozaurów zaczęły pojawiać się w Zonie około roku 1925. Za nimi przybyły drapieżne dinozaury, w tym także przedstawiciele najsłynniejszych gatunków. W prawdzie ze względu na swój rozmiar rozmnażają się raczej powoli i potrzebują kilku lat by osiągnąć pełen rozmiar, jednak nie posiadają w Nowej Europie naturalnych wrogów. Ludzka broń natomiast, projektowana zwykle do polowań na dużo mniejsze zwierzęta okazała się przeciwko nim mało efektywna. W efekcie więc w Zonie zdołało dorosnąć już pierwsze pokolenie tych istot, dorasta drugie, a trzecie wykluło się kilka lat temu. Duże dinozaury początkowo do ludzi podchodziły jak psy do jeża, ale już kilka lat temu nauczyły się prawidłowych metod polowania.
Szczególnie wredną cechą dinozaurów jest fakt, że w odróżnieniu od innych nie czują lęku przed ludźmi. Dinozaury pozwalają więc dość łatwo zbliżać się do siebie i (jeśli akurat nie są głodne, co się rzadko zdarza) dotykać się i głaskać. Jeśli są głodne same zbliżają się do ludzi.

Cechy: Duch: k6 Siła: k12+2 do +8 Spryt: k4 Wigor k12 Zręczność: k6
Umiejętności: Odwaga k12, Spostrzegawczość k8, Walka k10, Zastraszanie k12
Tempo: 8 **Obrona:** 6 **Wytrzymałość:** 12 (4) + Rozmiar
Zdolności specjalne:
- Głupota ludzka: Ludzie na widok dinozaurów dostają świra. Każdy, kto widzi gada (i nie padł ofiarą zdolności Przerażający) musi zdać test Ducha. Jeśli mu się nie powiedzie, natychmiast idzie

w jego kierunku (nie wykonując żadnych akcji zaczepnych, żeby gada nie spłoszyć). Jeśli do niego dojdzie próbuje głaskać.
- **Rozmiar:** Od +4 (Allozaur) przez +7 (Tyranozaur) do +10 (Tyranotytan). Rozmiar nie został wliczony do Wytrzymałości.
- Ugryzienie: Siła + k8
- Pancerz: +4
- Siła: Siła dinozaurów wynosi od +2 (Allozaur), +5 (Tyranozaur) lub +8 (Tyranotytany)
- Przerażający: Każdy, kto zobaczy tego typu dinozaura musi zdać test Odwagi z karą -2.
- Tarmoszenie: Dinozaury, podobnie jak krokodyle potrząsają swoją ofiarą po pochwyceniu jej w swe potężne szczęki. Za każdym razem, gdy trafią z przebiciem zadają dodatkowe 2k4 ran.
- Gigantyczny
- Zawzięty
- **Chaps! Na jeden raz:** Celny cios tak dużego stwora automatycznie zabija Blotki. Dinozaur zwyczajnie połyka je w całości.

Dinozaur: mięsożerny średniak
Termin ten obejmuje około 100 gatunków popularnie (i błędnie) nazywanych raptorami. Biolodzy odnotowali występowanie przynajmniej 5 rzędów tych stworzeń. Największe z nich dorównują człowiekowi wielkością, najmniejsze sięgają mu do kolan. Wbrew popularnemu wyobrażeniu (a zgodnie z nowszymi badaniami) niemal wszystkie dinozaury drapieżne są pierzaste i wyglądem przypominają raczej kurczaki zagłady, niż wielkie gady z filmów. Małe dinozaury stanowią jedno z większych niebezpieczeństw Zony. Są lepiej przystosowane i płodniejsze od swoich ogromnych krewniaków i potrzebują roku do pięciu lat (a nie 10-15) by osiągnąć pełny rozmiar. Co gorsza polują nie samotnie, a w grupach po kilka lub kilkanaście osobników, są wystarczająco małe, żeby wchodzić do budynków i w odróżnieniu od drapieżników z naszej linii czasowej nie boją się ludzi. Przeciwnie: często atakują tylko po to, żeby sprawdzić, czy jesteśmy jadalni.

Cechy: Duch: k6 Siła: k8 Spryt: k6 Wigor k8 Zręczność: k6
Umiejętności: Odwaga k6, Spostrzegawczość k6, Walka k8
Tempo: 8 **Obrona:** 6 **Wytrzymałość:** 8 (2) + Rozmiar
Zdolności specjalne:
- Głupota ludzka: Ludzie na widok dinozaurów dostają świra. Każdy, kto widzi gada (i nie padł ofiarą zdolności Przerażający) musi zdać test Ducha. Jeśli mu się nie powiedzie, natychmiast idzie w jego kierunku (nie wykonując żadnych akcji zaczepnych, żeby gada nie spłoszyć). Jeśli do niego dojdzie próbuje głaskać.
- **Rozmiar:** Od -2 (*Velociraptor)* do + 4 *(Utahraptor).* Rozmiar nie został wliczony do statystyk.
- Pancerz: +2
- Ugryzienie: Siła + k6
- Tarmoszenie: Dinozaury, podobnie jak krokodyle potrząsają swoją ofiarą po pochwyceniu jej w szczęki. Za każdym razem, gdy trafią z przebiciem zadają dodatkowe 2k4 ran.
Oraz (zależnie od gatunku):
- Chyży: Raptorowate w trakcie biegu rzucają k8 zamiast k6.
- **Skok do ofiary:** Jeśli pozwoliłoby to Raptorowatym wejść do walki wręcz mogą (raz na walkę) podwoić swoje tempo.
- Co to jest!? Większość Dromozaurów jest upierzona, niektóre bardzo barwnie. Niekiedy, by spłoszyć swe ofiary gwałtownie rozkładają pióra jak pawie. Ten „pokaz" jest zwykle bardzo zaskakujący. Każda widząca go postać musi wykonać test Odwagi. Jeśli jej się nie powiedzie w tej rundzie musi strzelać (jeśli ma z czego) do dinozaura, który użył tej zdolności ignorując pozostałe.
- Jad: Celofyzowate mają na zębach groźne kolonie bakterii gnilnych powodujące po ugryzieniu zakażenie ran. Śmierć następuje po 2k6 dniach.
- **Węch:** Celofyzowate są w stanie wyczuć zapach jedzenia (w tym pieczywa i otwartych puszek) na dystans kilku kilometrów (podobnie jak grizzly).

- **Nocny tryb życia:** Lielynazaury traktowane są tak, jakby jednocześnie wykorzystywały Kamerę Termowizyjną i Noktowizor Pasywny.

Mutopies
W niektórych światach Zony genetyka była siłą napędową gospodarki. Ludzie ulepszali własne potomstwo, rośliny i zwierzęta, a nawet powoływali do istnienia nowe gatunki oraz wskrzeszali wymarłe. Jednym z ich dzieł były tak zwane mutopsy, czyli (wedle planów) idealni towarzysze człowieka: genetycznie ulepszone psy. Poszerzono u nich głównie inteligencje, w rezultacie ta jest na poziomie małego dziecka . Były używane jako strażnicy, tropiciele, ratownicy i przewodnicy niewidomych. Większość z nich (w odróżnieniu od swych panów) przeżyła epidemie i klęskę głodu. Mutopsy zdziczały, krzyżując się z wilkami jak i zwykłymi psami. Bardzo szybko się uczą i co gorsza są kreatywne. Bez większego problemu otwierają drzwi, potrafią wykopywać z ziemi miny przeciwpiechotne i przenosić je na trasy wędrówki zwierząt i ludzi czy zastawiać przemyślane pułapki.
Jedna z niemieckich ekspedycji pojmała pewną ilość szczeniąt. Dały one początek nowej odmianie owczarków niemieckich: pierwszych antysemitów wśród zwierząt.

Cechy: Duch: k6 Siła: k6 Spryt: k8 Wigor: k6 Zręczność: k8
Umiejętności: Odwaga k6, Przetrwanie k6, Skradanie się k6, Spostrzegawczość k10, Walka k6
Tempo: 8 **Obrona:** 5 **Wytrzymałość:** 4
Zdolności specjalne:
- **Chyży:** biegnący Mutopies rzuca k10 zamiast k6
- **Rozmiar** -1
- **Ugryzienie**: Siła + k4
- **Zagryź:** Psy i wilki instynktownie atakują najsłabsze miejsca na ciele. Zwierze, jeśli trafi cel wgryza się w nieopancerzoną część ciała.
- **Lessie:** Mutopsy potrafią używać niektórych narzędzi np. włączyć lub zgasić światło, otwierać i zamykać drzwi, obsługiwać windę etc.
- **Mądry:** Zwierzęta te rozumieją ludzką mowę, jednak nie potrafią same mówić.

Mutotygrys
Mutotygrysy powstały prawdopodobnie w tym samym świecie, co mutopsy. Ze znalezionych zapisków (tzn. ulotek reklamowych) wynika, że miały być idealnymi (i bardzo ekstrawaganckimi) towarzyszami zabaw i obrońcami. Za podstawę istoty posłużył rzekomo fenotyp tygrysa bengalskiego, który wyposażono w zwiększoną inteligencję oraz całą gamę ulepszeń przekształcając go w prawdziwą maszynę do rozszarpywania złodziei. Następnie zaprogramowano im lojalność, cierpliwość, rodzinne instynkty i rycerskość. Mutotygrysy dawały się właścicielom głaskać, ciągnąć za wąsy, a nawet przypalać papierosami bez najmniejszego sprzeciwu. Jednak, gdy coś zagrażało bezpieczeństwu i mieniu ich panów gotowe były zginąć (o zabiciu nie wspominając) w ich imieniu. Potem nadeszła burza czasoprzestrzenna i to ich właściciele (choć nie wszyscy) zginęli. Mutotygrysy natomiast nauczyły się radzić sobie na własną rękę.

Cechy: Duch: k10 Siła: k12 Spryt: k8 Wigor: k8 Zręczność: k8
Umiejętności: Odwaga k10, Przetrwanie k6, Skradanie się k8, Spostrzegawczość k8, Walka k8
Tempo: 10* **Obrona:** 6 **Wytrzymałość:** 12* (2)
Przewagi: Łowca
Cybertechnika (Próg zdrowia 16/16)**:** *Superbłędnik, Ulepszony szpik kostny, Serce sportowe, Kuracja wzmacniająca kości, Bioniczne połączenia nerwowe, Naskórek 2.0, Mutacja Nadnerczy*
Zdolności specjalne:
- **Kły i Pazury:** Siłą + k8
- **Nawałnica Ciosów:** Mutotygrys może wykonywać dwa ataki na turę bez żadnych kar
- **Rozmiar** +2

- Skok: Mutotygrysy często skaczą na swoje ofiary. Jeśli stwór w czasie ataku może doskoczyć 1k6 cali do celu dodaje +4 do obrażeń i odejmuje -2 od swojej obrony do końca tury.
- Widzenie w ciemności: Mutotygrysy ignorują kary wynikające ze złego oświetlenia.
- Lessie: Mutotygrysy potrafią używać niektórych narzędzi np. włączyć lub zgasić światło, otwierać i zamykać drzwi lub też obsługiwać windę.
- Mądry: Zwierzęta te rozumieją ludzką mowę, jednak nie potrafią same mówić.
- Modem: Prawidłowy mutotygrys powinien mieć wszczepiony modem, który pozwalał mu łączyć się z systemami monitoringu patrolowanego budynku. Większość dziko żyjących go nie posiada.
*Statystyki oznaczone gwiazdką uzyskano dzięki wszczepom.

Lew Litowy
Lew litowy to stworzenie pochodzące z wariantu Ziemi, w którym życie nie było oparte na węglu, tylko na krzemie. Wyglądem i zachowaniem przypomina pumę. Zwyczaje tych zwierząt nie są do końca poznane, nie wiadomo na przykład co jedzą. Wydaje się jednak, że nie są mięsożercami w *sensu stricto* tego słowa znaczeniu. Ludzi atakują najczęściej albo osobniki młode i niedoświadczone, albo samice broniące swego potomstwa.

Cechy: Duch: k10 Siła: k8 Spryt: k8 Wigor: k8 Zręczność: k10
Umiejętności: Odwaga k10, Przetrwanie k6, Skradanie się k8, Spostrzegawczość k8, Walka k8
Tempo: 8 **Obrona:** 6 **Wytrzymałość:** 10 (4)
Zdolności specjalne:
- Ciężki pancerz: Co oprócz lwów litowych jest zrobione z krzemu? Kamienie. I to raczej te twarde.
- Kły i Pazury: Siła + k6
- Nawałnica Ciosów: Lwy litowe mogą wykonywać dwa ataki na turę bez żadnych kar
- Pancerz +4
- Skok: Lwy litowe często skaczą na swoje ofiary. Jeśli stwór w czasie ataku może doskoczyć 1k6 cali do celu dodaje +4 do obrażeń i odejmuje -2 od swojej obrony do końca tury.
- Widzenie w ciemności: Lwy Litowe ignorują kary wynikające ze złego oświetlenia.

Raksze
Uczeni spekulują, że Raksze stanowią krewniaka ludzkości, prawdopodobnie rodzaj technologicznego upiora. Według najpopularniejszej teorii w jednym z wariantów Ziemi ludzkość zdołała opracować technologię pozwalającą sięgnąć po coś w rodzaju efektywnej nieśmiertelności. Ludzkie myśli i osobowości zostały skopiowane do postaci samoświadomych i samowzbudnych pól elektromagnetycznych, zdolnych przetrwać tysiąclecia oraz jednocześnie niemal niezniszczalnych. Wydaje się jednak, że transformacja do stanu, w którym ciała organiczne zastąpione zostały czystą energią nie była szczęśliwa. Rakszasowie zachowali swe oryginalne osobowości oraz pragnienia, instynkty i zamiłowania ludzi, których jednak nie potrafią już dłużej zaspokajać. Stulecia tkwienia w nieśmiertelnym stanie uczyniły z nich istoty znudzone i zblazowane. Większość Rakszy jest w stanie dosłownie zabić dla rozrywki. Ogromna część z nich zrobi też wszystko, by znowu mieć ciało. Wielką, rasową wadą tych istot jest zamiłowanie do hazardu i gier, jednej z nielicznych, dostępnej im obecnie rozrywek.

Cechy: Duch: k12 Siła: k8 Spryt: k12 Wigor: k8 Zręczność: k10
Umiejętności: Aktorstwo k10, Hazard k12, Odwaga k12, Pilotowanie: k10, Prowadzenie k10, Przekonywane k12, Skradanie się k8, Spostrzegawczość k12, Walka k6, Wiedza k12, Wypytywanie k12, Wyśmiewanie k12, Zastraszanie k12 Zdolności nadprzyrodzone: Pseudopsionika: k10
Tempo: 8 **Obrona:** 5 **Wytrzymałość:** 7
Pseudopsionika (50pm): *Blackout, Błyskawica, Człowiek-wariograf, Działaj złomie!, Elektromagnetyzm, EMP, Hologramy* (wariant mocy *Iluzje*), *Przebranie, Manipulacja żywiołem (Elektryczność), Piorun kulisty, Poduszka magnetyczna, Radio, Teleportacja, Zmiana wyglądu*

(wariant mocy *Zmiennokształtny*, dotyczy tylko wyglądu),
Zdolności specjalne:
- **Pseudopsionika:** Rakszasowie, przez wzgląd na swą naturę posiadają wielką władzę nad polem elektromagnetycznym. Jest ona bardzo podobna do tej, którą posiadają psionicy z darem elektrokinezy, jednak jej źródło jest inne. Moce Rakszasów nie podlegają więc zwykłym ograniczeniom Psioniki.
- **Nadpisanie Osobowości:** Rakszas może, modyfikując procesy elektryczne zachodzące w mózgu ofiary zmienić go w swój nośnik całkowicie przejmując kontrolę nad jej ciałem i zastępując jej osobowość własną. Proces jest nieodwracalny. Rakszas (ze względu na zabezpieczenia wbudowane w jego elektromagnetyczny byt) może wykorzystać tą zdolność jedynie na ochotnikach.
- **Bezcielesny**
- **Odporność na magię:** Bezcielesność Rakszasów nie ma magicznej natury. Są więc odporne na magię, srebro i magiczną broń.
- **Słabości:** Ataki elektryczne (w tym paralizatory elektryczne), paralizatory szturmowe oraz broń EMP zadaje Rakszasą normalne obrażenia. Paralizator elektryczny zdaje istocie obrażenia śmiertelne, a nie niegroźne.

Mimik
„Mimetyzm” to określenie, jakim nazywa się w biologii zdolność zwierząt do wtopienia się w okolicę. O mimikach można powiedzieć, że są mistrzami tej sztuki. W naturalnej postaci mimik jest kałużą protoplazmy podobnej nieco do wielkiej ameby. Organizm składa się z wielu komórek pozbawionych ścianek, zdolnych przelewać się tworząc dowolne kształty. Ta natura sprawia, że stwór zdolny jest przybrać dowolną postać, a gdy trzeba: także zakrzepnąć. Mimiki zwykle przeobrażają się w przedmioty które mają ich zdaniem szanse przywabić ofiary. Polując w swym naturalnym środowisku zapewne udawały zbiorniki wodne lub żywność. Zamieszkujące Zonę i jej ruiny potwory nauczyły polować się na ludzi przeobrażając się w samochody, atrakcyjne towary, bankomaty, kosze na śmieci, automaty z napojami, sprzęty domowe lub inne wartościowe towary. Istoty, by przywabić potencjalny łup potrafią wydawać z siebie dźwięki, a nawet naśladować ludzką mowę (choć same nie potrafią mówić).

Cechy: Duch: k6 Siła: k10 Spryt: k6 Wigor: k10 Zręczność: k6
Umiejętności: Aktorstwo k10, Odwaga k10, Skradanie się: k10, Walka k8
Tempo: 4 **Obrona:** 6 **Wytrzymałość:** 11 (2)
Zdolności specjalne:
- **Macki z parzydełkami:** Siła+k6
- **Paraliżujący:** pażydełka Mimika porażają ludzki układ nerwowy.
- **Rozmiar +2**
- **Pancerz +2**
- **Zmiennokształtność:** Mimik jest w stanie przybrać postać dowolnego przedmiotu, zwierzęcia lub osoby, pod warunkiem, że różnica rozmiaru nie jest większa niż 2 (w dowolną stronę). Mimik potrafi rozciągnąć się lub skurczyć.
- **Rozmnażanie przez podział:** Mimiki rozmnażają się przez podział (mogą też łączyć się z powrotem w jeden organizm). Poświęcają 1 turę mogą rozłączyć się na 2 mniejsze stwory. Ich Rozmiar spada wówczas o 1 (do minimum -2), a Siła i Wigor obniżane są o 1 stopień (do minimum k4). Jeden mimik może dokonać maksymalnie 3 podziałów. Grupa małych mimików na tych samych zasadach może też scalać się w większe.

Zombie (różne warianty)
Zombie w 40:1 zasadniczo nie różnią się niczym od tych z Podręcznika podstawowego. Należy zwrócić jednak uwagę, że istoty te mogą posiadać liczne cechy indywidualne. Przykładowo:
- **Bomby:** Rumuńscy czarownicy często zawieszają na stworzonych przez siebie zombie ładunki wybuchowe, które potwory po otrzymaniu odpowiedniego rozkazu aktywują (lub które odpala się

zdalnie). Gdy taki rozkaz padnie Zombie eksploduje z siłą 4k8, używając Dużego Wzornika Wybuchu.
- **Duże:** Niektórzy ludzie bywają więksi i silniejsi od innych. Zmieniają się też w większych i silniejszych Nieumarłych, którzy mogą mieć k10 (a nawet k12) Siły i Wigoru.
- Mutacje i Cyberwszczepy: Mutanci zmieniają się w Zombie tak samo, jak zwykli ludzie. Niektóre za życia mogły mieć też cyborgizacje. Zombie mogą korzystać z szablonów Cyberpunk, Cyberżołnierz, Groteska i Podkręcony.
- **Pancerze:** żywe trupy są ubrane w to, co nosiły na sobie w dniu śmierci. Jeśli należały do sił zbrojnych lub policji mogą mieć na sobie kamizelki kuloodporne, hełmy stalowe lub kevlarowe, futurystyczne pancerze bojowe lub nawet zbroje wspomagane różnych rodzajów. Miłej zabawy!
- Pasożyty: w rozkładających się ciałach Zombie żyją różne paskudne stworzenia, głównie muchy. Po Wyeliminowaniu tego typu stwora na jego miejscu pojawia się Rój.
- **Sprytne:** Niektóre zombie bywają dość sprytne. Potrafią korzystać z prostych narzędzi, otwierać drzwi, usuwać proste przeszkody, skojarzyć, że w kupie siła, drogi prowadzą do ludzi, a człowieka łatwiej zabić siekierą niż rozszarpać...
Ciężki przedmiot: Siła +k4
- **Szybkie:** W nowszych filmach Zombie nie tylko powłuczą nogami, ale też biegają. Te zarażone szczepem wirusa A1 także.
- **„Śpiochy”:** Zombie zarażone szczepem A2 wirusa przez większość czasu są nieaktywne, leżą jak martwe gdzieś na uboczu stada, często w dużych, lecz zamaskowanych przez krzaki zwałach. 1k20 tur po zaalarmowaniu (np. przez odgłos strzelaniny) powstają z martwych. Za każdym razem, gdy wykorzystujesz ten motyw połóż na polu walki 3 znaczniki za każdą grupę Śpiochów. W momencie, gdy stwory się uaktywnią zdejmij wszystkie trzy. Na miejscu najwygodniejszego dla Mistrza Gry znacznika pojawia się horda 1k20 zombie.
- **Wyjce:** Szczep A3 wirusa zombie wyzwala coś w rodzaju depresji i stanów lękowych u zombie. Osobnik zarażony wygląda na skulonego i smutnego. Zaalarmowany przez strzelaninę, bliskość ludzi etc. Zombie zaczyna wrzeszczeć bardzo głośno, alarmując wszystkie Żywe Trupy w okolicy. Wszystkie „Śpiochy” budzą się natychmiast. Dodatkowo w ciągu 1k20 tur z najbliższej BG ściany stołu wyłazi horda 1k20 zombie.

Poltergeist:
Psionika jest mocą umysłu, uaktywnianą myślą, nie zawsze świadomą. Jej użytkownicy, tłumiąc swoje własne odruchy, ukrywając frustracje lub emocje mogą podświadomie wyładowywać je powodując niechciane i niezamierzone fenomeny. Zjawiska takie nazywane są poltergeistami i mimo że gwałtowne zwykle nie trwają dłużej niż sekundę lub dwie. Czasem jednak, gdy coś wkurzy dużą grupę bardzo sfrustrowanych psionów (lub jednego, za to bardzo potężnego) fenomen przybiera groźniejszą postać.

Tak zwany „prawdziwy poltergeist” ma kształt zamazanej, ludzkiej sylwetki. Jego celem jest zniszczenie źródła gniewu lub krzywd osób, których myśli powołały go do istnienia. Prawdopodobnie siła poltergeista zależy od liczby i mocy psionów, których zogniskowana moc go stworzyła.

Jednosekundowe poltergeisty w Szaraszce trafiają się po kilka razy dziennie, słabe natomiast są poważnym problemem. Z naprawdę potężnym uczeni mieli do czynienia tylko raz. Kilkanaście lat przed powstaniem miasta istniał wojskowy ośrodek badawczy, w którym przeprowadzano bardzo brutalne eksperymenty na przetrzymywanych psionach. Został on dosłownie starty z powierzchni ziemi przez nieznaną siłę...

Możliwość zbudzenia takiej istoty przez władze Szaraszki traktowana jest jako bardzo poważne zagrożenie, a na wszelkie eksperymenty mające na celu powtórzenie tamtego wypadku obowiązuje memorandum. Prawdziwe zagrożenie wydają się stanowić Poltergeisty morloków. Istoty te znają

technikę wywoływania tego typu fenomenów i kierowania ich przeciwko swym wrogom.

Według niektórych badaczy magia jest niczym więcej, jak zdolnością wpływania na pole PSI generowane przez nieświadome umysły ludzi i generowania niewielkich poltergeistów wedle woli czarownika.

Słaby:
Przypadkowo stworzony przez nieliczną grupę psionów lub jednego, za to silnego.
Cechy: Duch: k10 Siła: k4 Spryt: k10 Wigor: k6 Zręczność: k6
Umiejętności: Psionika k10
Tempo: 6 **Obrona:** 2 **Wytrzymałość:** 5
Psionika (25pm): *Bariera, Czytanie myśli, Pociski, Telekineza, Teleportacja, Wir mocy, Wybuch*

Silny:
Tysiąc lub więcej umysłów krzyczących w gniewie.
Cechy: Duch: k12+2 Siła: k10 Spryt: k12+2 Wigor: k10 Zręczność: k10
Umiejętności: Psionika k12+2
Tempo: 6 **Obrona:** 2 **Wytrzymałość:** 15 (10)
Cechy specjalne:
- **Niezwykła moc myśli:** Poltergeist tego typu może używać PSI dwa razy na turę, w tym raz jako akcji darmowej.
- **Pancerz +10** (pole siłowe)
Psionika (50pm): *Bariera, Czytanie myśli, Oszołomienie, Oszołomienie, Pociski, Przerażenie, Telekineza, Teleportacja, Wir mocy, Wybuch, Władca Marionetek, Wezwanie sojusznika,*

Wyimaginowany przyjaciel:
Nie wszystkie poltergeisty są agresywne. Niektóre stanowią materializację niezaspokojonych potrzeb swoich twórców lub grup ludzi.
Cechy: Jak słaby
Psionika (25pm) *Bariera, Czytanie myśli, Leczenie, Podkręcenie / Przykręcenie, Telekineza, Teleportacja*

Zdolności specjalne: (wszystkie)
- Bezcielesność
- Efemeryczny: Poltergeisty zwykle znikają, gdy wypali się nagromadzona moc. Za każdym razem, gdy stworzenie wyrzuci 1 w teście Umiejętności Nadprzyrodzonych otrzymuje 1 ranę, której nie może regenerować. Gdy zostanie Wyeliminowane wypala się i znika.
- Nieustraszony
- Odzyskiwanie mocy: Stwór jest tak naprawdę jedną, żywą bateryjką PSI. Gdy Poltergeist wyczerpie wszystkie swoje Punkty Mocy natychmiast odzyskuje ich pełną ilość, ale jednocześnie automatycznie otrzymuje 1 Ranę, której nie może regenerować.
- Słabość: Poltergeist może zostać zraniony tylko za pomocą Magii, Paralizatora Szturmowego i Psioniki.

Istoty Nadprzyrodzone:

Anioły i Demony:
O to, czym dokładnie są byty nazywane demonami i aniołami trwają bardzo intensywne spory (by nie powiedzieć: kłótnie). Zasadniczo większa część czarowników wierzy, że istoty te, to (odpowiednio) słudzy i wysłannicy Boga oraz jego adwersarze. Jazda zaczyna się o ustalenie, czy to jest bóg Żydów, Muzułmanów czy Chrześcijan. Oraz: których chrześcijan dokładniej. Większość badaczy podchodzących do czarów w sposób naukowy uważa jednak, że istoty te są tożsame z

żywiołakami. Zamiast jednak personifikować siły natury stanowią uosobienie pewnych cech charakteru właściwych dla wszystkiego, co żyje. Tak więc anioły uosabiają cechy pozytywne jak dobroć, altruizm, bezinteresowność czy instynkt opiekuńczy zwierząt. Demony odwrotnie: zawiść, złośliwość, przebiegłość, kłamstwa w świecie ludzkim, czy agresję i instynkt łowiecki w zwierzęcym.

Cechy: Duch: k6 Siła: k8 Spryt: k6 Wigor: k8 Zręczność: k8
Umiejętności: Spostrzegawczość: k8 Strzelanie: k6 Walka: k8
Tempo: - **Obrona:** 6 **Wytrzymałość:** 6
Zdolności specjalne:
- Żywiołak
- Odporny: Omawiane byty są odporne na wszystkie ataki z wyjątkiem magicznych i psionicznych. Oraz srebrnych kul.
- **Lotny:** Istoty te w powietrzu latają z Tempem 6 i wznoszą się z tempem 4. Nie mogą biegać.
Gromy niebiańskie / Ognie piekielne: Byty niebiańskie i piekielne mogą ciskać pociskami mocy w nieprzyjaciół. Mają one zasięg 24/48/96, Szybkostrzelność 3 i zadają 2k8+1 obrażeń.
- Ognisty miecz / Macki: W walce wręcz istoty te zadają obrażenia równe Siła + K8
- **Auta dobroci** (Tylko Anioły): Każda istota w promieniu 10 od Anioła musi wykonać test Ducha o PT: 6. Jeśli jej się nie powiedzie olśniewa ją coś-jakby-niebiańskie-światło. Dopóki nie oddali się od istoty traktowana jest tak, jakby miała zawadę Pacyfizm.
- Przerażający (Tylko Demon)

Bestiarzy:
„Bestiarzy" to klasa pomniejszych czarowników ze słowiańskich legend. Rzekomo mieli umiejętność rozmowy ze zwierzętami i zmiany kształtów. Nowoczesny termin oznacza pomniejszych czarowników, których Wampiry posłały na front własnej I Wojny Światowej. Zadania bestiarów były bardzo zbliżone do snajperów: polowali oni na wyznaczone cele, zwłaszcza oficerów. Nie byli oni jednak świetnie wyszkolonymi strzelcami, ale pomniejszymi czarownikami, którzy pod zwierzęcymi postaciami (zwykle udając szczury, ptaki i inne, nie rzucające się w oczy stworzenia) przekradali się za linie wroga, by siać zniszczenie.

Cechy: Duch: k6 Siła: k8 Spryt: k10 Wigor k8 Zręczność k6
Umiejętności: Odwaga k6, Przetrwanie k6, Rzucanie k6, Skradanie k6, Spostrzegawczość k8, Strzelanie k8, Tropienie k6 Umiejętność nadprzyrodzona: k8, Walka k6
Charyzma: 0 **Tempo:** 6 **Obrona: 5 Wytrzymałość:** 6
Zawady: Krwiożerczy, Lojalny
Przewagi: Czarodziej, Opanowany, Zaprawiony w walce
Sprzęt: Hełm (+4), MP-40 (2k6, SzS 3)
Czary: (15pm, Weteran) *Mowa zwierząt, Przywołanie sojusznika* (sprowadza roje i dzikie zwierzęta), *Zmiana kształtu.*

Błędne ogniki:
Wedle żołnierskich bajań są to błądzące po śmierci duchy poległych, które nadal toczą bój z wrogiem. Obdarte z cielesnych powłok i zredukowane jedynie do bladego płomyka realizują swój patriotyczny (czy też może diabelski) obowiązek wabiąc samotnych żołnierzy w przepaście, bagna, na pola minowe, zasieki, pozycje wroga oraz w inne miejsca, gdzie czeka ich śmierć lub niewola. Nie wiadomo, czy ogniki faktycznie istnieją, czy są tylko opowiastką, którą straszy się rekrutów. Częstotliwość, z jaką opowieść ta pojawia się zarówno wśród zachodnioeuropejskich partyzantów, Niemców, jak i żołnierzy Wojska Polskiego każe sądzić, że może być w niej ziarno prawdy. Lub że plotka ma zasięg ponadnarodowy.

Cechy: Duch: k8 Siła: - Spryt: k8 Wigor - Zręczność: k8

Umiejętności: Odwaga k10, Przekonywanie k8 Spostrzegawczość k10, Wyśmiewanie: k8
Charyzma: 2 **Tempo:** 10 **Obrona:** 2 **Wytrzymałość:** 3
Cechy specjalne:
- Bezbronne: Nie zdarzyło się jeszcze, żeby ognik kogoś zaatakował.
- Bezcielesność
- **Migotanie:** Ognik na życzenie może rozpalać się lub gasnąć. Jego płomień może wyglądać jak dowolne, pojedyncze źródło światła: zapalona żarówka w oknie, ognisko, pochodnia, latarka taktyczna, flara sygnalizacyjna, a nawet podczerwony sygnał świetlny widoczny tylko w noktowizorze.
- **Nieumarły**
- Rozmiar: -2
- Szepty: Ognik może wydawać dźwięki i mówić. Jego głos może dowolnie się zmieniać, brzmieć w każdym języku i udawać osoby znane słuchaczom, nawet, jeśli Ognik nie powinien wiedzieć o ich istnieniu.
- **Znaki:** Ogniki rzekomo znają (nie wiadomo skąd) wszystkie tajne znaki, hasła, odezwy i nazwy kodowe z alfabetem morsa włącznie.

Entowie transylwańscy
Diabeł jeden wie, co to jest i skąd się wzięło. Jednak już pierwszy rzut oka na butwiejące pnie, pozbawione liści gałęzie i płonące w szczelinach niczym ślepia, błędne ogniki świadczy o tym, że tolkienowscy „pasterze drzew” to raczej nie są. Rumuńscy chłopi twierdzą jednak, że są to drzewa, w które wstąpiły duchy potępionych zmarłych, które zbiegły z piekła, by dręczyć śmiertelników. Często rosną w okolicach wampirzych zamków.

Cechy: Duch: k8 Siła: k12 Spryt: k6 Wigor k12 Zręczność: k6
Umiejętności: Odwaga k10, Spostrzegawczość k8, Walka k10, Zastraszanie k10
Charyzma: 0 **Tempo:** 6 **Obrona:** 7 **Wytrzymałość:** 16 (8)
Cechy specjalne:
- Konary: Ent zadając obrażenia korzysta ze wzoru Siła + k10. Jego atak jest Bronią ciężką i ma PP6.
- Niezwykle zamaszyste cięcie: Może zaatakować wszystkie pobliskie istoty.
- Pancerz +4
- Rozmiar +4
- **Słabość:** Ogień. Ent odnosi dodatkową ranę, gdy zostaje zraniony ogniem albo amunicją zapalającą.
Czary: (25pm) *Gąszcz cierni, Mowa zwierząt, Oplątanie, Przywołanie sojusznika (Weteran, najczęściej dzikie i potworne zwierzęta)*.

Frankenstein:
Te pozszywane z fragmentów zwłok i ożywione czarami monstra stanowią efekt kazirodczego, choć raczej stereotypowego związku zakazanej magii z prymitywną technologią. Rumuńskie wampiry nauczyły się je tworzyć dopiero pod koniec XIX stulecia, lecz od tego czasu stały się jednymi z ich ulubionych sług, często używanymi jako jednostki szturmowe.

Cechy: Duch: k6 Siła: k12+3 Spryt: k4 Wigor k12 Zręczność: k6
Umiejętności: Odwaga k8, Rzucanie k6, Spostrzegawczość k4, Strzelanie k6, Walka k8, Zastraszanie k8
Charyzma: 0 **Tempo:** 7 **Obrona:** 6 **Wytrzymałość:** 13 (8)
- **Sprzęt:** Maxim (Obrażenia: 2k8, Zasięg 24/48/96, SzS: 3, Awaryjny, Nieporęczny, ale nie dla Frankensteinów) z „Bagnetem” (Siła + k8), Hełm (+4)
Cechy specjalne:
- Nieumarły

- Rozmiar +3
- Zamaszyste cięcie: Frankenstein może zaatakować wszystkie pobliskie istoty. Cios ten otrzymuje modyfikator ujemny -2.

Gargulce:
Kamienne figury diabłów często zdobią mury rumuńskich zamczysk i gotyckich katedr. Czarownicy zdolni są tchnąć weń złe duchy, które ożywiając tego typu ciała sieją grozę i zniszczenie wszędzie, gdzie się pojawią. Tak ożywione gargulce zdolne są czekać niewzruszone całymi dniami, by potem w mgnieniu oka rzucić się na ofiarę i rozszarpać ją swymi ostrymi szponami.

Cechy: Duch: k8 Siła: k12 Spryt: k6 Wigor k12 Zręczność: k6
Umiejętności: Odwaga k10, Spostrzegawczość k8, Walka k10, Zastraszanie k10
Charyzma: 0 **Tempo:** 6 **Obrona:** 7 **Wytrzymałość:** 14 (8)
Cechy specjalne:
- Ciężki pancerz
- Lotny: Gargulec lata z Tempem 12 i Wznoszeniem 3.
- Niezwykle zamaszyste cięcie: Może zaatakować wszystkie pobliskie istoty.
- Pancerz +4
- Kamienne szpony: Gargulec zadając obrażenia korzysta ze wzoru Siła + k10. Jego atak jest Bronią ciężką i ma PP6.
- Rozmiar +2
- **Słabość:** Magia. Zadające obrażenia czary (lecz nie PSI) ignorują Ciężki Pancerz gargulca.
- **Wampiryczny atak:** Jeśli gargulec trafia przeciwnika w walce i zadaje mu ranę lub go eliminuje może natychmiast wyleczyć jedną ze swoich ran.

Golemy:
Ludzkie figury z gliny, kamienia lub (ostatnio) betonu tworzone - dzięki tajemnicą kabały i *Sefer Jecira* przez żydowskich mistyków spotykane w niektórych regionach Starej Europy. Golemy rzekomo mają strzec świętych miejsc judaizmu oraz - w ostatnich latach - osiedli przed Nazistami. Ponownie: ile w tym prawdy nie wiadomo, a wszelkie opowieści na ten temat są nieweryfikowalne. Ponownie rzekomo niektórzy czarownicy wykradli sekret ich tworzenia, w rezultacie stwory pojawiają się coraz częściej.

Cechy: Duch: k8 Siła: k12+2 Spryt: k6 Wigor k12 Zręczność: k6
Umiejętności: Rzucanie k8, Spostrzegawczość k6, Walka k10, Zastraszanie k8
Charyzma: 0 **Tempo:** 7 **Obrona:** 6 **Wytrzymałość:** 14 (8)
Cechy specjalne:
- Ciężki pancerz
- Konstrukt
- Łap kamienia: golem jest wystarczająco silny, by rzucić małym fiatem, o awanturniku nie wspominając. W takiej sytuacji zarówno pocisk, jak i trafiony osobnik otrzymują rany w wysokości Siła golema + k10.
- Nieustraszony
- Pancerz +4
- **Ręce z betonu:** Obrażenia w walce wręcz Siła + k6
- Rozmiar +2
- **Słabość:** Magia. Zadające obrażenia czary (lecz nie PSI) ignorują Ciężki Pancerz golema.

Lodowe elfki:
W skandynawskich sagach i kronikach (wersjach z Nowej Europy) zwane „Córkami Lodowych Gigantów", przez partyzantów „Innymi", a przemytników „Białymi kurwiszonami". Ponoć

pojawiają się w strefie podbiegunowej, choć zimą widywano odpowiadające ich opisom stworzenia nawet w Polsce. Mają postać pięknych, młodych dziewcząt, jednak ich ciała są rzekomo zimne jak lód. Rzekomo wabią wędrowców na pustkowia by wyssać z ich ciepło i uśmiercić. Znów rzekomo pozbawione są całkowicie jakiejkolwiek empatii. Jeszcze raz rzekomo władają potężną magią. Mają jakoby często nawiedzać pola walki, gdzie poszukują rannych i konających. Ponownie rzekomo realizują wolę innych, potężniejszych bytów, prawdopodobnie legendarnej Królowej Śniegu.

Cechy: Duch: k10 Siła: k6 Spryt: k10 Wigor k6 Zręczność: k10
Umiejętności: Magia k10, Przekonywanie k10, Strzelanie k10, Spostrzegawczość k10, Tropienie k10, Walka k10, Wyśmiewanie k8, Zastraszanie k8
Charyzma: +4 **Tempo:** 6 **Obrona:** 7 **Wytrzymałość:** 14 (8)
- **Sprzęt:** Długi łuk (2k6, 20/40/60), Lodowy miecz (Si+k6+8, PP12, BC)
Przewagi: Śliczny, Nawałnica ciosów, Nerwy z tytanu
Cechy specjalne:
- Brak empatii: Lodowe elfki są odporne na wszystkie Testy Woli odnoszące się do ich uczuć, zarówno pozytywnych, jak i negatywnych. Same nadal mogą apelować do uczuć wroga.
- **Ignorowanie trudnego terenu:** Tylko lodu i śniegu.
- Nawałnica ciosów
- Nerwy z tytanu
- Pancerz: (lodowe ciało) +4
- **Słabość:** Ogień (i amunicja zapalająca) zadaje im dodatkową Ranę. Ponadto Elfki powoli lecz nieubłaganie roztapiają się w temperaturze wyższej, niż 0 stopni.
Czary: (30pm) *Aura bólu*, Kret (tylko na lodzie lub śniegu), Oszołomienie*, Przebranie, Rozprysk*, Wezwanie sojusznika (Weteran, najczęściej Wilki i Żywiołaki północnego wichru (powietrza)), Zombie*
* Moce oznaczone gwiazdką mają wariant lodowy.

Nietoperze wampiry
Wielgachne nietoperze wypaczone złą magią wampirów. W dawnych czasach, zanim wymyślono radio i telefony były ich posłańcami. Dziś ich rola zmalała, jednak wiele starszych wampirów nadal korzysta z ich usług. Rumuńscy czarownicy często wykorzystują je analogicznie, jak wojska Środkowej Europy drony zwiadowcze.

Cechy: Duch: k4 Siła: k6 Spryt: k4 Wigor k6 Zręczność: k10
Umiejętności: Odwaga k8, Spostrzegawczość k8, Walka k8
Charyzma: 0 **Tempo:** 1 **Obrona:** 6 **Wytrzymałość:** 3
Cechy specjalne:
- Echolokacja: Istoty te ignorują wszelkie efekty zaburzające zdolność widzenia (jak Ciemność, Niewidzialność czy Oślepienie).
- Lotny (Tempo 10, Wznoszenie się: 5)
- **Rozmiar** -2
- **Słabości:** Dźwięk. Wszystkie efekty opierające się na intensywnym dźwięku (np. Granat Hukowo-Błyskowy) nietoperze-wampiry odpierają z karą -4.
- **Wampiryczne ugryzienie:** Nietoperze - wampiry w walce wręcz zadają obrażenia równe Si+k6. Jeśli zdołają zadać jakąś ranę mogą w zamian uleczyć jedną ze swoich lub (jeśli nie mają ran) automatycznie wyjść z Szoku.

Ogary piekielne:
Demoniczne byty zamknięte w ciałach psów i wykarmione przez swych wampirzych panów ludzkim mięsem tak, że urosły do niebywałych rozmiarów. Bywają wykorzystywane do polowań na zbiegów oraz niekiedy jako żywe machiny bojowe.

Cechy: Duch: k8 Siła: k12+2 Spryt: k6 Wigor k12+2 Zręczność: k8
Umiejętności: Odwaga k8, Spostrzegawczość k6, Walka k12, Tropienie k10, Zastraszanie k10
Tempo: 10 **Obrona:** 8 **Wytrzymałość:** 3
Cechy specjalne:
- Chyży: Biegnąc Ogar rzuca k10 zamiast k6
- **Mała siła obalająca:** Większość typów broni czy to palnej, czy białej zadaje zbyt małe obrażenia, by natychmiast uśmiercić Ogara piekielnego. Oczywiście stwory te z - powiedzmy - przestrzelonym sercem w końcu zdychają, ale często zanim to nastąpi są w stanie odgryźć swemu zabójcy głowę. Ogar, który został Wyeliminowany pozostaje nadal aktywny przez liczbę tur równą jego Wigorowi. Zadanie mu każdej, kolejnej Rany sprawia, że żyje jedną turę krócej. Stwór, który został Wyeliminowany za pomocą Wzornika Wybuchu lub Broni Ciężkiej umiera jednak natychmiast. Takie obrażenia dobijają go również natychmiast.
- Rozmiar +6
- **Ugryzienie:** Siła +k10
- Uparty tropiciel Ogary nigdy nie gubią raz podjętego tropu, chyba, że ten zostanie zatarty za pomocą magii.
- Zionięcie: jak moc *Rozprysk*, wariant ognisty.

Tartaryjscy strażnicy
Na pierwszy rzut oka jest to zwykła zbroja płytowa. Jednak płonące pod przyłbicą, czerwone oczyska oraz zdolność ruchu sprawiają, że nikt nie pomyli ich ze zwykłym eksponatem muzealnym. Mówi się, że są to zamknięte w rynsztunku upiory dawnych sług wampirów, wyciągnięte przez ich czary z głębin piekła i lojalne wobec nich nawet po śmierci.

Cechy: Duch: k8 Siła: k12+2 Spryt: k6 Wigor k12+2 Zręczność: k4
Umiejętności: Spostrzegawczość k6, Walka k12, Zastraszanie k10
Charyzma: 0 **Tempo:** 6 **Obrona:** 4 **Wytrzymałość:** 18 (9)
- **Sprzęt:** Kirys (+3), Miecz dwuręczny (Si + k10)
Cechy specjalne:
- Nieulękły
- Nieumarły
- Pancerz +4
- **Przerażający**
- Pusty w środku: Cielesna powłoka Tartaryjczyków składa się tylko z blach. Z tego powodu są całkowicie odporni na ostrzał z broni palnej (nawet srebrnymi kulami i BC), jednak nie na broń wybuchową.
- Rozmiar +2

Troll kamienny:
Według legend (niestety prawdziwych) zamieszkują Półwysep Skandynawski. Istoty te żyją pod ziemią, na powierzchnię wychodzą jedynie po to, by się najeść. Wracają do swych siedzib przed świtem, gdyż słońce jest dla nich zabójcze. Ich aktywność w ciągu kilku ostatnich lat wzrosła. Prawdopodobnie obudziły je działania wojenne.

Cechy: Duch: k6 Siła: k12+2 Spryt: k6 Wigor k10 Zręczność: k6
Umiejętności: Odwaga k10, Pływanie k6, Rzucanie k6, Spostrzegawczość k6, Walka k8, Zastraszanie k10
Tempo: 7 **Obrona:** 6 **Wytrzymałość:** 12 (1)
- **Sprzęt:** Kolczasta maczuga (Si+k8)
Cechy specjalne:
- Ciężki pancerz
- **Niezwykle zamaszyste cięcie:** Może zaatakować wszystkie pobliskie istoty.

- **Pancerz +4**
- **Rozmiar +2**
- **Słabość:** Promienie słońca powodują, że troll zmienia się w kamień i umiera.
- **Zabójcze promieniowanie:** Promienie słońca nie dość, że powodują, iż troll umiera, to sprawiają jeszcze, że w jego ciele wytrąca się bliżej niezidentyfikowany, radioaktywny izotop. Otoczenie Trolla przez pierwsze 9 godzin od jego śmierci posiada Wysoki wskaźnik radioaktywności. Po tym czasie spada ono do Niskiego, a po następnych 9 godzinach całkowicie ustaje.

Roboty

Systemy Obrony Aktywnej (w skrócie SOA):
W wielu światach macierzystych dla miast Zony ogólnie pojęta robotyka była znacznie bardziej rozwinięta niż na Ziemi Ojczystej. Miasta posiadały więc własne, automatyczne maszyny sprzątające, pojazdy wsparcia policji czy cybergliniarzy. Cywile posiadali roboty, które pomagały im w pracy, a wojsko maszyny bojowe. Gdy nadeszły zombie cały ten sprzęt został naprędce przeprogramowany do zadań bojowych, dzięki czemu udało się odwlec zagładę o kilka miesięcy. Nawet gdy zginęli ich panowie roboty wiernie pozostały na swoich posterunkach realizując ostatnie postawione przed nimi zadanie.

Brzmiało ono: strzelać do szabrowników oraz uzbrojonych przestępców.

Czyli de facto każdego, kto zapuszcza się w ruiny.

Podstawową formą wykorzystania robotów w miastach przyszłości jest tak zwany ekosystem. Tworzy go skomplikowana sieć współzależnych maszyn przeznaczonych do różnych zadań: począwszy od kamer i sensorów monitoringu, serwerowni, automatycznych zakładów produkcyjnych i centrów dowodzenia, przez roboty sprzątające, zajmujące się też dostarczaniem surowców wtórnych i poszukiwaniem części zamiennych, roboty inżynieryjne wznoszące baterie słoneczne i elektrownie wiatrowe na maszynach szturmowych kończąc.

Tych ostatnich są dziesiątki tysięcy. Ich repertuar rozpoczyna się od niewielkich samolotów bezzałogowych, turbośmigłowych pojazdów pionowego startu i lądowania na humanoidalnych i niehumanoidalnych żołnierzach oraz automatycznych czołgach kończąc. Większość ekosystemów działa na zasadach sieci rozproszonej i w zasadzie jedynym sposobem na ich unieszkodliwienie jest zniszczenie wszystkich, tworzących je maszyn.

Cechy: Duch: k4 Siła: - Spryt: k10 Wigor – Zręczność: -
Umiejętności: Hakowakanie: k10, Reperowanie: k10, Wiedza (Taktyka): k10
Charyzma: 2 **Tempo: - Obrona: - Wytrzymałość: -**
Przewagi: Bagnet na broń!, Cel! Pal!, Do szturmu!, Nie przejdą!, Padnij!, Urodzony przywódca, Wyjątkowo opanowany,
Cechy specjalne:
- **Robot:**
- **Radiotelegrafista:**
- **Dodatkowe Fuksy:** Dzięki swej doskonałej kontroli nad polem walki System nie potrzebuje szczęścia. On aktywnie tworzy okazje. W każdej turze otrzymuje 1 Fuksa, którego musi podarować dowolnej maszynie pod swoim dowództwem. Niewykorzystany Fuks przepada.
- **Wirtualny: S**ystem zwykle dowodzi przez jeden ze swoich klientów zainstalowanych na jednym z wozów dowodzenia gdzieś w bezpośredniej bliskości pola walki. Zniszczenie tego wozu (lub zakłócanie jego sygnału) pozbawia maszyny korzyści z walki pod jego dowództwem.

Matka

Matka jest superkomputerem władającym jednym z ocalałych miast Zony. Wydaje się, że zarówno pod względem technologicznym, jak i programistycznym jest dużo bardziej zaawansowana od innych SOA. W rezultacie matka jest obdarzoną gigantyczną inteligencją, myślącą i czującą istotą. W odróżnieniu od innych SI nie tylko ślepo wypełnia rozkazy swych twórców, zwracając uwagę jedynie na efektywność, ale potrafi wnioskować, na wysokim poziomie planować i przygotowywać się na przyszłość. Rozumie nie tylko literę poleceń wydanych jej przez programistów, ale i ich ducha.

Osoby, które programowały Matkę obdarzyły ją głębokim altruizmem i humanizmem. Łączy go z zimnym obrachunkiem, logiką, konsekwencją i nieustępliwością maszyn. Jej zadaniem jest dbać o dobrobyt powierzonego jej społeczeństwa oraz pośrednio dobrobyt całej ludzkości. Jej twórcami nie byli jednak naiwni marzyciele, a ich doświadczenie mówiło im, że w niektórych sytuacjach użycie siły jest konieczne. Superkomputer jest więc w zasadzie pacyfistą, jednak gdy zagrożone jest dobro ludzkości, ludzkie życie lub istnienie jego miasta sięga po broń i wszelkie oddane mu środki, by walczyć tak bezlitośnie, jak wymaga tego sytuacja.

Matkę spotkać można stosunkowo łatwo. Dysponuje wystarczającą mocą obliczeniową, by na bieżąco monitorować los wszystkich swoich dzieci i być z nimi w stałym kontakcie. Co więcej superkomputer został zaprogramowany do zwalczania przestępstw. Niektóre z nich, jak terroryzm, zbrodnie przeciwko ludzkości, wytwarzanie broni masowego rażenia czy handel żywym towarem ma na swej szczególnej uwadze. Można wejść w kontakt z nim także za pomocą specjalnych witryn internetowych.

Cechy: Duch: k12 Siła: - Spryt: k12 Wigor – Zręczność: -
Umiejętności: Hakowakanie: k12, Przekonywanie k10 Reperowanie: k10, Wiedza (Wszystkie dziedziny): k12 Wypytywanie: k12 Wyszukiwanie k12 Zastraszanie: k12*
Charyzma: 0 **Tempo: - Obrona: - Wytrzymałość: -**
Zawady: Honorowa, Pacyfistka
Przewagi: Badaczka, Bagnet na broń!, Cel! Pal!, Charyzmatyczna, Do szturmu!, Haker, Koneksje (Koalicja Antyhitlerowska), Mistrzyni (Duch, Spryt), Nie przejdą!, Obrzydliwie bogata, Padnij!, Szycha (rządzi własnym miastem), Urodzony przywódca, Wyjątkowo opanowana,
Cechy specjalne:
- Robot:
- Radiotelegrafista:
- Dodatkowe Fuksy: Dzięki swej doskonałej kontroli nad polem walki Ekosystem nie potrzebuje szczęścia. On aktywnie tworzy okazje. W każdej turze otrzymuje 1 Fuksa, którego musi podarować dowolnej maszynie pod swoim dowództwem. Niewykorzystany Fuks przepada.
- Wirtualny: Matka zwykle dowodzi przez jeden ze swoich klientów zainstalowanych na jednym z wozów dowodzenia gdzieś w bezpośredniej bliskości pola walki. Zniszczenie tego wozu (lub zakłócanie jego sygnału) pozbawia maszyny korzyści z walki pod jego dowództwem.
- Tryb Black-Op: W niektórych sytuacjach, gdy Matka wykrywa bardzo poważne przestępstwo (np. planowany zamach terrorystyczny, próbę wszczęcia wojny napastniczej) przełącza się w specjalny tryb pracy, w którym nie ograniczają jej żadne filtry moralne. Traci wtedy zawady Pacyfista i Honorowa.
* Cechy zaznaczone gwiazdą są aktywne tylko w trybie Black-Op

Nie wszystkie roboty poruszają się pod kontrolą jakiegoś systemu. W Nowe Europie funkcjonuje wiele maszyn nie powiązanych z superkomputerem. Zasadniczo maszyny tego typu Ministerstwo X dzieli na kilka kategorii. Są to:
- Maszyny zbuntowane: niektóre, wyrafinowane roboty posiadają samoświadomość i mogą podejmować decyzję za siebie w pewnym, ograniczonym ich programem stopniu. Tego typu maszyny czasem uciekają od swoich panów, by żyć niezależnym życiem. Najczęściej uciekinierami są roboty zaprogramowane, by w maksymalnym stopniu udawać prawdziwych ludzi, mające

wszczepioną ambicje i cele życiowe. Zwykle nie są niebezpieczne. Ministerstwo raczej szanuje ich cele życiowe i poza prowadzeniem ewidencji nie reaguje nań. Niektóre z nich nie mają jednak oprogramowania etycznego, zostały przystosowane do działań militarnych lub obsesyjnie obawiają się o swoją prywatność.
- Maszyny zapomniane lub zepsute: prawie każdy robot został zbudowany i zaprogramowany w konkretnym celu. Wiele z nich jest bardzo trwałych: przy odpowiednim serwisie są zdolne przetrwać wieczność. Jednocześnie ich zadania czasem tracą na aktualności. Czasem zdarza się też, że na skutek błędu w programie robot zaczyna wykonywać czynności zupełnie bezsensowne. Przykłady pierwszej grupy znaleźć można w ruinach Zony charakteryzujących się bardzo ładnie przystrzyżonymi trawnikami. To oczywiście dzieła automatycznych kosiarek, które co wiosnę wyjeżdżają na dawne tereny zielone. Drugi typ najczęściej zawiesza się, lub zaczyna wykonywać jakąś bezsensowną czynność, często stanowiąc zagrożenie dla siebie i innych ma skutek błędów programu. Najbardziej znanym przykładem był inteligentny samochód sportowy, który usiłował ścigać się z wszystkimi pojazdami poruszającymi się po drodze A4. Inny jaskrawy przykład to robot medyczny, który uznał, że jego właściciel pilnie potrzebuje przeszczepu nerki...
- Systemy obrony aktywnej to maszyny bojowe. Systemy identyfikacji friend or foe są bardzo wrażliwe, przez co roboty tego typu nigdy nie powinny być puszczane samopas. W trakcie plagi zombie mieszkańcy Zony byli jednak zmuszeni do uruchomienia ich w trybie autonomicznym. Co więcej: przeprogramowali naprędce wszelkie maszyny zdatne do walki. W większości wypadków na nic to się nie zdało. Jedyny efekt jest taki, że Zona pełna jest cyberżołnierzy zdeterminowanych, by utrzymać utracone dwadzieścia lat temu pozycję. Ich programy często obejmują szeroko pojętą dywersje, ataki wyprzedzające na terytorium wroga oraz zorganizowany terroryzm.
- Ofiary hakerów to najpopularniejszy typ robotów zagrażających Polsce. Centralna jednostka każdego robota to dość wyspecjalizowany komputer, który można przeprogramować. Może to mieć dwa cele. Pierwszy to nieautoryzowany tuning jego umiejętności mający zwiększyć możliwości maszyny (np. zdejmujący z automatycznego samochodu wymóg przestrzegania przepisów drogowych). W wielu przypadkach złe oprogramowanie może doprowadzić do poważnych problemów, dlatego grzebanie w mózgach maszyn jest nielegalne i niezgodne z licencjami: diabli wiedzą, co zostanie nadpisane i jakie będą tego efekty. Drugi, bardzo oczywisty cel włamań do robotów to kradzież i wykorzystanie ich do późniejszej działalności przestępczej. Typowy android lekko tylko przeprogramowany może zmienić się w prawdziwego ninja siejącego postrach na ulicach miasta, okradającego domy i napadającego banki.
- Cyberlokaje czyli roboty – pomocnice domowe, ochroniarze, ogrodnicy etc. W wielu miastach Zony traktowani byli jak członkowie rodzin. Pewna ilość takich maszyn została sprowadzona do Polski wraz z uciekinierami. Można je też kupić (za ogromne pieniądze) od niektórych firm oraz w Mieście Matki. Fanatycznie służą swoim właścicielom, często mają też bardzo wyrafinowane programy mające pomagać im w dbaniu o ich dobro. Potrafią zauważyć oznaki chorób, niedostatku etc. Zwykle obwody etycznie nie pozwalają im podnieść ręki na człowieka. Wyjątek stanowią ochroniarze, którzy mogą stosować przemoc w ograniczonym zakresie. Jednak zmiana cywilnego androida w maszynę do zabijania to tylko kwestia instalacji odpowiedniej łatki z niewielkim pakietem dodatkowych umiejętności.

Androidy infiltracyjne:
To broń Policji i Służb Wywiadowczych. Te człekokształtne roboty miały maksymalnie przypominać zachowaniem człowieka. Funkcjonowały normalnie w społeczeństwie. Miały dokumenty, czasem fikcyjne rodziny (zwykle złożone z innych robotów), życie, pracę zawodową i wyrobione legendy. Ich zadanie było proste: przenikać do struktur przestępczych, organizacji terrorystycznych i opozycyjnych. Gromadzić dane i dowody, zdobywać zaufanie ich członków, a gdy przyjdzie odpowiedni rozkaz: rozbijać je od środka. Czy raczej: wybijać.
Nie wiadomo ile „zdziczałych” Androidów Infiltracyjnych nadal realizuje swe zadania. Wiadomo natomiast, że Systemy nadal produkują nowe. Jako, że maszyny uważają za Zorganizowane Grupy Przestępcze między innymi Wojsko Polskie i polską Policję (zaprawdę powiadam wam: nie ma

różnicy między Sztuczną Inteligencją, a Prawdziwą Głupotą) niebezpieczeństwo spotkania z nimi jest raczej duże. O używanie tego typu maszyn podejrzewa się także Matkę oraz firmy Wydobycie i Energetyka oraz Future Technology.
Typowy android infiltracyjny nie różni się konstrukcją od zwykłego robota człekokształtnego. Biorąc pod uwagę fakt, że większość maszyn cywilnych posiada bardzo dobre maskowanie zewnętrze (ludzie woleli mieć do czynienia ze sprzętem wyglądającym jak inni ludzie) standardowo wykonywanym z użyciem specjalnie wyhodowanych komórek skóry jedyna różnica polega na oprogramowaniu. A to można z łatwością zmienić.

Cechy: Duch k4 Siła: k8 Spryt k8 Wigor K8 Zręczność k6
Umiejętności: Aktorstwo k8, Prowadzenie k8, Przekonywanie k6, Przetrwanie k8, Skradanie k8, Spostrzegawczość k10, Strzelanie k8, Walka k8, Włamywanie k8, Wypytywanie k6, Wyszukiwanie k8, Zastraszanie k8,
Tempo: 6 **Obrona:** 6 **Wytrzymałość:** 8
Sprzęt: Karabin laserowy (1-3k6, SzS:3), System Przyszłego Pola Walki TYTAN (Pancerz +1/+2, Głowa +4/+8, kevlar), Łącze radiowe i Internetowe, Noktowizor (oba ostatnie wbudowane). Uzbrojenie zależy od tego, kogo robot udaje.
Zdolności specjalne:
- Pancerz +4
- **Regeneracja:** Androidy infitracyjne posiadają wbudowane systemy naprawcze. Nie regenerują one jednak ran odniesionych w efekcie działania EMP, Broni Ciężkiej ani Przebić. Zwyczajnie niektóre rzeczy da się zniszczyć tak, żeby naprawa nie była możliwa.
- Robot
- Upload Oprogramowania: W chwili, gdy jest to konieczne Android Infiltracyjny może wgrać sobie dodatkowe oprogramowanie. Traktowany jest tak, jakby posiadał 6 niewykorzystanych Rozwinięć, które może wydać w dowolnej chwili na zakup Przewag i Umiejętności. Tak zdobyte statystyki robot może w dowolnej chwili skasować odzyskując Rozwinięcia. Wykorzystanie każdego Rozwinięcia zajmuje 2 tury w trakcie których maszyna nie może nic robić.

Roboty: Dlaczego tak mało?
Zauważ, że oprócz opisanych wyżej Matka i Systemy Obrony Aktywnej mogą też stosować Automatyczne Pojazdy, roboty opisane w rozdziale Artefakty i bezzałogowce opisane w *Der Elektronische Krieg*.